Komputer ŚWIAT

czytasz • rozumiesz • grasz

GRY

2/2001
LUTY

magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry King's Quest V TYLKO 7,50 zł

cena zawiera 7% VAT

Równi bogom

Zeus: Pan Olimpu

10 stron opisów i porad

TESTY GIER



ŚCIĄGAWKI



TAJNE KODY

Warlords: Battlecry, Reflux, Urban Chaos, Gorky 17, Crimson Skies

DLA AMBITNYCH



Na płycie wersje demo dwóch emulatorów!

King's Quest V

gra przygodowa na PC po polsku

SIERRA www.sierra-online.co.uk

...a wersja

PEŁNA WERSJA!

Wersje demo:
Sacrifice
Fur Fighters
Sheep
Tomb Raider Chronicles
Kangurek...

PROGRAMY:
◆ Bleem! 1.4 (demo)
◆ Virtual Game Station (demo) ◆ ACD See 3.1
◆ DirectX 8.0 PL ◆ Quick Time Player 3.02 ◆ Real Player 8
◆ WinAmp 2.7 ◆ WinRar 2.71 ◆ Windows Media Player

CD-ROM z numeru 2, luty 20...

Komputer

pełna wersja

CD-ROM w każdym numerze

King's Quest V

gra przygodowa po polsku

+ Wersje demo gier
- Kangurek Kao
- Fur Fighters
- Tomb Raider Chronicles
- Sacrifice
- Sheep
- Zeus: Pan Olimpu TYLKO U NAS PL

+ Ciekawe dodatki do:
- The Sims
- Baldur's Gate II
- Need for Speed: Porsche 2000
- Diablo II

EKSTRA!

Zwiastun filmu Tomb Raider



Komputer GRY od redaktorów



Marcin Przasnyski
szef zespołu

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
szef zespołu

*Od tego numeru **GRY** kosztują o 60 groszy więcej. Jest to efekt wprowadzenia (mimo protestów) siedmioprocentowego podatku VAT na prasę – dodatkowego podatku, którym obłożono czytelników gazet i czasopism. Zrobiliśmy wszystko, by nasza cena wzrosła jak najmniej. **GRY** pozostają najtańszym pismem z płytą CD i pełną wersją gry. Obiecujemy zrekompensować Wam podwyżkę jeszcze ciekawszą zawartością pisma i płytki.*

Swoją drogą ciekawe, kiedy wreszcie skończą się podwyżki podatków, akcyz i cen urzędowych. Oj, panowie ministrowie, nie mielibyście szans w komputerowej grze ekonomicznej, takiej jak Sim City albo jej najmłodszy kuzyn Zeus, o którym piszemy na stronach 18 i 50.

*Skoro mówimy o wysokich kosztach: wielu z Was zapewne widziało wspaniałe gry na PlayStation. Szkoda, że ta konsola, choć tanieje, wciąż kosztuje tyle co porządna karta graficzna. Czy nie byłoby pięknie uruchamiać gry z PlayStation na naszym pececie? Są przecież specjalne programy, tak zwane emulatory. **GRY** sprawdziły, ile warte są zapewnienia ich twórców obiecujących bezproblemową zabawę i grafikę lepszą niż na konsoli. Przetestowaliśmy pięćdziesiąt gier z PlayStation na dwóch programach i trzech różnych kartach graficznych. Wyniki niestety nie zachwycają – szczegóły na stronie 68.*

Życzymy miłej lektury!

W TYM NUMERZE

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem telefonu (022) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 10 do 17

Pełna wersja gry przygodowej na PC po polsku

King's Quest V

ściągawka na stronie 42

King's Quest V
gra przygodowa na PC po pols...
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
Pełna wersja

Tu powinna znajdować się
płyta CD
Jeżeli jej brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza

...ice
...Fighters
Sheep
Tomb Raider Chronicles
Kangurek Kao
Zeus: Pan Olimpu
TYLKO U NAS PL

...RAMY:
◆ Bleem! 1.4 (demo)
◆ Virtual Game Station (demo) ◆ ACD See 3.1
◆ DirectX 8.0 PL ◆ Quick Time Player 3.02 ◆ Real Player 8
◆ WinAmp 2.7 ◆ WinRar 2.71 ◆ Windows Media Player

CD-ROM z numeru 2, luty 2001

Komputer GRY

© Shiny Entertainment © Acclaim © Empire © Interplay © Titus © Eidos

Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

PROGRAMY:
◆ ACD See 3.1
◆ DirectX 8.0 PL
◆ Quick Time Player 3.02
◆ Real Player 8
◆ WinAmp 2.7
◆ WinRar 2.71
◆ Windows Media Player

Sacrifice
gra strategiczna na PC
A lub ← – skręt w lewo
D lub → – skręt w prawo
W lub ↑ – ruch naprzód
S lub ↓ – ruch wstecz
R – atak
ctrl P – pauza
esc – menu
= – zbliżenie kamery
- – oddalenie kamery
ctrl i od 1 do 9 – zaznaczone jednostki tworzą grupę o wybranym numerze
1 do 9 – wywołanie grupy o wybranym numerze

Fur Fighters
gra zręcznościowa na PC
← ↑ ↓ → – poruszanie się
pgdn i pgup – zmiana broni
mysz – strzał

Kagurek Kao
gra zręcznościowa na PC
← ↑ ↓ → – poruszanie się
lewy shift – obrót o 180 stopni
Z – krok w lewo
X – krok w prawo
lewy ctrl – pierwszy typ ataku
lewy alt – drugi typ ataku

Sheep
gra zręcznościowa na PC
← ↑ ↓ → – poruszanie się
lewy shift – bieg
tab – mapa
Spacja – przegonienie stada owieczek
esc – menu

Tomb Raider Chronicles
gra zręcznościowa na PC
test i sterowanie na stronie 24

Zeus: Pan Olimpu
gra strategiczna na PC
test i sterowanie na stronie 18

PlayStation w pececie Wersje demo dwóch emulatorów konsoli:
bleem! 1.4 i Virtual Game Station (test na stronie 68)

GRY zdobyły już uznanie ponad stu tysięcy graczy. Nasze ideały to prostota, rzetelne informacje i wiarygodne oceny. Uczciwie piszemy o wadach i zaletach gier, łatwo tłumaczymy trudne pojęcia. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl

Tak testują GRY



W GRACH nie ma taryfy ulgowej! Nasz zespół fachowców dokładnie testuje każdą grę

● **Komputer ŚWIAT GRY** to **czasopismo z grą na CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy i informacje oraz pełna gra za uczciwą cenę – oto nasze atuty.
● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Każdorazowo sprawdzamy, jak dana gra działa na 36 różnych pecetach!
● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy nawet najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, nie umieszczamy więc przy nich nazwisk autorów. Zespół **GIER** zbiorowo podpisuje się w stopce redakcyjnej.
● Wiele czasopism opisuje gry inne niż te, które są dostępne w sklepach: wersje angielskie zamiast polskich czy nawet niepełne wersje beta. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych wersji – od **minitestów** tworzonych na podstawie innych materiałów.
● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję. Do oceniania używamy szkolnej skali: od 1 (niedostateczny) do 6 (celujący). Oto parametry oceniane w tabeli testowej:
■ To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę jedną grę, gdy jest wiele podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z gry. Parametr ten ma w **GRACH** wielką wagę!
■ **Pomoc techniczna.** Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.
■ **Łatwość instalacji.** Ideałem są gry konsolowe: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Gry na peceta otrzymują najwyższe ocenę bardzo dobrą.
■ **Odinstalowanie.** Ważne jest, by móc łatwo usunąć grę z twardego dysku. **GRY** sprawdzają, na ile jest to kłopotliwe i czy nie zostają po tym niechciane pliki.
■ **Podręcznik użytkownika.** Czasami zamiast porządnej instrukcji w pudełku z grą znajdujemy kiepsko przetłumaczoną, czarno-białą broszurkę. **GRY** nie puszczają tego płazem! Każdą instrukcję uważnie czytamy i oceniamy.
■ **Sterowanie.** Im więcej urządzeń można wykorzystać, tym lepsza ocena.
■ W tabeli testowej podajemy i oceniamy także: **Poziom trudności, Obsługę akceleratorów graficznych, Liczbę opcji konfiguracyjnych, Język gry, Dialogi mówione, Maksymalną liczbę graczy.**
■ **Zapis stanu gry.** W niektórych grach nie ma tej przydatnej możliwości, zaś w innych korzystamy z niej tylko w wyznaczonych miejscach.
■ **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość, kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.
■ **Dźwięk i muzyka.** Słuchamy dźwięku w grach, oceniając go pod kątem technicznym oraz artystycznym.
■ **Zakres gry.** Oceniamy, na ile zgodne z rzeczywistością są elementy gry. Ważne jest też, czy istnieje możliwość grania różnymi postaciami.
■ **Punkty dodatnie/ujemne.** Niektóre gry wymykają się regułom. Za sprawy nie ujęte w standardowej tabeli przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące.
■ **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zaostrzonej skali.
■ Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają atrakcyjnych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę.**
● Tabela: Najtańsze na rynku zawiera **najlepsze oferty** cenowe – efekt naszych poszukiwań w wielu sklepach.
● Nowością jest **porównanie ocen.** W tej tabeli sprawdzamy, jakie oceny otrzymała dana gra w różnych polskich czasopismach. Tę usługę oferujemy jako jedyni w Polsce!
● Kącik **Dla ambitnych** zajmuje się ciekawymi tematami z dziedziny gier, które wymagają pewnej wiedzy.
● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy ogłaszane przez polskich wydawców terminy ukazywania się gier w naszym kraju.
● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM.** Pełne wersje i dema łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Potrzeba tylko komputera z Windows 95/98. Każda wydawana przez nas gra ma polską wersję językową.
● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na telefony pod numerem (022) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

PRZEBIEG GRY
● W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

Gra sportowa na PC i PSX
● Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU
● GRY testują surowo i sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania parametrów gry

TREŚĆ GRY
Tu streszczamy fabułę gry i tłumaczymy, na czym polega rozgrywka. Ustalamy też gatunek gry

INSTALACJA
Przedstawiamy tu przebieg instalacji i wszelkie problemy, jakie mogą wystąpić w jej trakcie

TECHNIKALIA
Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT
Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo może ona zainteresować

DETALE
● W tej ramce przedstawiamy rozmaite istotne drobiazgi, które są charakterystycznymi elementami testowanej gry

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc

Tak oznaczamy gry po polsku

A tak przedstawiamy gry po angielsku

● Ważne informacje: ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna

WAGA	Ocena
50%	5,00

Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

TESTY GIER · AKTUALNOŚCI · MINITESTY · ŚCIĄGAWKI · SPRZĘT · DLA AMBITNYCH · RYNEK

● Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy

Skala ocen Cena/Jakość

celująca	poniżej 10
bardzo dobra	od 10 do 20
dobra	od 20,01 do 30
dostateczna	od 30,01 do 40
mierna	od 40,01 do 50
niedostateczna	powyżej 50

ZAMÓW DETALICZNIE - SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
- GRY WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA
- TERMIN DOSTARCZENIA 3-5 DNI ROBOCZYCH
- DO PACZKI DOLICZAMY 5 ZŁ KOSZTA PRZESYŁKI
- PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE
- CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

POLECAMY ! - www.play.com.pl
TEL (022) 832-54-30

FIRMA WYSŁKOWA **PLAY**
SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA - WYSOKIE RABATY
SKLEP WARSZAWA UL.POTOCKA 14 PAW.3 PON.-PIĄT. 10.00-17.00

TEL (022) **832-54-30**
ZAMÓWIENIA DETALICZNE : TEL.(022) 832-54-31 FAX (022) 833-39-61
e-mail play@play.com.pl, ZAMÓWIENIA HURTOWE TEL(022) 832-54-31

www.**play**.com.pl
PRZEZ INTERNET - TANIEJ

PRZEDSTAWICIEL IM GROUP

PCCD-ROM - www.play.com.pl

- 64 zł — NA KŁOPOTY **PANTERA** PL
- 64 zł — **CIVILIZATION** 2 PRÓBA CZASU PL
- 89 zł — **COLIN MCRAE** 2 PL
- 89 zł — **SETTLERS** 4 PL

- **FIFA** 2001 — 124
- **TOMB RAIDER** 5 — 124
- **SUDDEN** STRIKE — 94
- **MIGHT&MAGIC** 8 — 74
- **BALDUR`S** GATE 2 — 139
- **RED ALERT** 2 — 124
- **COMMANDOS** 2 — 124 (ZAMÓW PRZED PREMIERĄ - KOSZULKA GRATIS)
- **GP** 3 — 89
- **NBA** 2001 — 124
- **NFS** 4 — 49
- **ZEUS** PAN OLIMPU — 114
- **RALLY CHAMPIOSHIP** — 44
- **FIFA** 2000 — 49
- **SILENT HUNTER** 2 — 89
- **PANZER GENERAL** 3 — 89
- **LONGEST** JOURNEY — 89
- **MANAGER** 00/01 — 124
- **B** -17 — 89
- **KAO** KANGUREK — 44
- **GUNMAN** — 119
- **HITMAN** — 124
- **FARAON** + KLEOPATRA — 114
- **PROJECT** IGI — 124
- **SACRIFICE** — 84

ACE VENTURA (PL)	64 zł	EARTHWORM JIM 3D	64 zł	LEGO RACERS	94 zł	SPORTS CAR GT	44 zł
ADAŚ I PIRAT BARNABA (PL)	64 zł	FA FOOTBALL MANAGER 2001	114 zł	LEGO SZACHY	94 zł	STAR WARS: PHANTOM MENACE	94 zł
AGE OF EMPIRE II	164 zł	FARAON (PL)	144 zł	LIGA POLSKA MANAGER 2000 (PL)	94 zł	STAR WARS: RACER	94 zł
AGE OF EMPIRE II CONQUERORS	164 zł	FAUST (PL)	74 zł	LOMAX (PL)	44 zł	STAR WARS: SHADOW OF THE EMPIRE	94 zł
AGHARTA (PL)	44 zł	FIFA 2000	74 zł	MAJESTY (PL)	74 zł	STARCRAFT	94 zł
AIRPORT INC.	94 zł	FLANKER 2.0 REMAKE	64 zł	MDK 2 + MDK 1 (PL)	74 zł	STARCRAFT BROOD WAR - MISJE	74 zł
ALPHA CENTAURI	54 zł	FORMULA 1 2000	74 zł	MESSIAH (PL)	27 zł	SUPERBIKE 2000	74 zł
ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR	64 zł	FREESPACE 2 (PL)	74 zł	MORTYR - EDYCJA SPECJALNA (PL)	54 zł	SUPERBIKE 2001	124 zł
ATLANTIS (PL)	34 zł	GABRIEL KNIGHT 3D REMAKE	64 zł	NBA LIVE 1999	44 zł	SYDNEY 2000	134 zł
ATLANTIS 2 (PL)	74 zł	GORKY 17 (PL)	29 zł	NBA LIVE 2000	74 zł	SZACHY 1998 (PL)	54 zł
AZTEC (PL)	54 zł	GRY TYGRYSKA (PL)	44 zł	NEED FOR SPEED 3	54 zł	THEME PARK WORLD	104 zł
BRYDŻ 99 (PL)	74 zł	HALF LIFE GENERACJA	144 zł	NEED FOR SPEED 4	74 zł	THEOCRACY (PL)	84 zł
CAPITALISM PLUS	34 zł	HEROES OF M&M 3 (PL)	74 zł	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	114 zł	TOMB RAIDER 4 -	94 zł
CARMAGEDDON 2000	94 zł	HIDDEN AND DANGEROUS PACK	94 zł	NHL 2001	114 zł	TRAITORS GATE (PL)	74 zł
CEASAR III	94 zł	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA (PL)	64 zł	NOX	114 zł	ULTIMA ASCENSION	94 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	74 zł	HOMEWORLD CATACLYSM	94 zł	PANZER GENERAL II REMAKE	64 zł	ULTIMA RENAISSANCE	94 zł
CLOSE COMBAT IV - REMAKE	64 zł	ICEWIND DALE (PL)	94 zł	POMPEI - LEGENDA WEZUWIUSZA (PL)	74 zł	UNREAL	44 zł
CORSAIR (PL)	64 zł	IGNITION	34 zł	QUAKE 3 ARENA	94 zł	UNREAL TOURNAMENT	94 zł
CRIME CITIES (PL)	94 zł	JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	39 zł	RAGE OF MAGES 2	29 zł	VAMPIRE THE MASQUERADE ...	174 zł
CROC 2	104 zł	JAZZ JACKRABBIT 2 (PL)	44 zł	RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	94 zł	VULTURE (PL)	34 zł
CUE CLUB (PL)	64 zł	JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA (PL)	44 zł	RAYMAN 2 (PL)	64 zł	WARCRAFT 2 DELUXE	64 zł
DIABLO II PL	139 zł	KLEOPATRA (PL)	94 zł	ROLLER COOSTER TYCOON (PL)	64 zł	WARLORDS BATTELCRY	94 zł
DIE HARD TRILOGY 2	100 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	24 zł	SETTLERS III + MISJE	94 zł	WARLORDS III REMAKE	64 zł
DRIVER	94 zł	KRYSZTAŁOWY KLUCZ (PL)	74 zł	SHOGUN (PL)	114 zł	WEHIKUŁ CZASU (PL)	74 zł
EARTH 2140 (PL) + MISJE	14 zł	LEGO CREATOR	94 zł	SIM SITY 3000 (PL)	74 zł	WORMS ARMAGEDON (PL)	64 zł
		LEGO LOCO	94 zł	SLAMTILT RESURRACTION	64 zł	WW2 FIGHTER	54 zł

AKCESORIA THRUSTMASTER GUILLEMOT

FORCE FEEDBACK RACING WHEEL - FERRARI

519 ZŁ Kierownica z efektem wibracji, mocowana do stołu, dźwignia zmiany biegów, moduł pedałów

RACING WHEEL - 360 MODENA

279 ZŁ Kierownica compact, moduł pedałów, podwójne mocowanie do stołu, złącze gameport lub USB

www.play.com.pl

ZAMÓW PRZEZ INTERNET - TANIEJ

PLAY.com.pl — PC · DVD · PlayStation · Akcesoria — RED ALERT 2 — NOWOŚCI · PRZECENY · ZAPOWIEDZI

KUPUJ TANIO

ON-LINE SKLEP

SPRZEDAŻ HURTOWA TEL (22) 832-54-31

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 5.01.2001.Wszystkie ceny zawierają podatek VAT

Doniesienia

Sega na sprzedaż!

Reporterzy dziennika New York Times twierdzą, że szefostwo Nintendo prowadzi rozmowy w sprawie wykupienia Segi! Przedstawiciele obu firm stanowczo zaprzeczają tym pogłoskom. Jednak wiadomo, że Sega ma problemy, bo sprzedaż Dreamcasta, najnowszej konsoli Segi, jest niższa od założeń. Podobno sprawą interesują się też inne duże firmy (mówi się o Microsofcie i EA). To dobry znak dla użytkowników Dreamcasta, bo dzięki temu nie zostaną na lodzie.

Starożytny Egipt do zabawy i nauki

Na rynku pojawił się zestaw gier wydany przez firmę Play it! Za 129 złotych oferują nam spolszczoną grę Faraon wraz z dodatkiem Kleopatra: Królowa Nilu. Do zestawu dołączona jest multimedialna encyklopedia starożynego Egiptu.

PlayStation 2 z MTV...

Program do tworzenia muzyki MTV Music Generator pojawi się w wersji na PS2. Dotychczas sprzedawano go na pecety i PlayStation jako Music 2000. Producent, firma Codemasters, w wersji na PS2 używa logo MTV, aby przyciągnąć uwagę fanów tej stacji telewizyjnej.

... i MP3!

Firma Sony jest przeciwna rozpowszechnianiu plików z muzyką w formacie MP3. Mimo to firma Ergo Soft przygotowuje program, dzięki któremu za pomocą PS2 będziemy ściągać z internetu muzykę w tym formacie i słuchać jej!

Łabędzi śpiew Nintendo 64

W związku z planowaną premierą Gamecube, nowej konsoli Nintendo, firma rezygnuje z produkcji niektórych gier w wersji na Nintendo 64. Pierwszymi tytułami, które pojawią się tylko na Gamecube, są Dinosaur Planet oraz Eternal Darkness. Kierownictwo Nintendo nie wyklucza jednak, że gry pojawią się również na N64, aby fani porównali wersje na starą i nową konsolę i przekonali się o zaletach i mocy Gamecube.

Stronghold[1]

Gra strategiczna na PC | Życie władcy średniowiecznego państwa jest pełne obowiązków. Zwłaszcza w okresie inwazji Normanów na Anglię, czyli koło 1066 roku.



W grze rozbudowujemy zamek i zarządzamy przyległymi włościami. Jeśli umocnimy go odpowiednio, bez trudu odpieramy ataki wrogów. Wydajemy rozkazy służącym, pilnujemy, aby chłopi i czeladź dobrze pracowali dla swego pana. Z czasem zmienia się wygląd naszej fortecy, a wierni poddani obdarzają nas różnymi dumnymi przydomkami. Któż z nas nie chciałby stać się Wielkim?

→ **Termin:** *wrzesień 2001 r.*
Informacje: *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (033) 8118729, www.play-it.pl*

[1] Ang. Twierdza. Wymowa: strongold



Ten żołnierz nie wygląda na intelektualistę. Ale dobrze się bije

Zamek żyje własnym życiem – słudzy i chłopi ciężko pracują

Grom

Gra fabularno-przygodowa na PC | Trwa druga wojna światowa. Niemcy szukają indyjskiego Zaginionego Miasta.

Ponoć ukryto tam broń pozwalającą zdobyć władzę nad światem. Na drodze hitlerowców staje pułkownik Grom. Grę, której producentem jest polska firma Rebelmind, wyda niemiecka firma CDV, znana ze strategii Sudden Strike.

→ **Termin:** *wiosna 2002 r.* **Informacje:** *Rebelmind, www.rebelmind.com*



Życzymy Gromowi, by stał się polską produkcją, która podbije świat!

X-COM: Alliance[2]



Alliance nawiązuje do słynnej serii gier Ufo, opowiadających o najeździe obcych na Ziemię

Gra strategiczno-zręcznościowa na PC | Komandosi walczą z kosmitami!

Wracamy do bazy, gdy nagle okazuje się, że nasz statek został przeniesiony w nieznany obszar kosmosu. Jesteśmy świadkami napaści wojowniczych obcych na pokojowo nastawioną rasę Ascidian. Pomagamy odeprzeć najazd. W zamian za to Ascidianie wskazują nam drogę do domu. Niestety wracając znów napotykamy paskudnych obcych.

W X-COM: Alliance dowodzimy oddziałem czterech komandosów. Wydajemy rozkazy innym członkom grupy. W grze przydaje się znajomość taktyki, celne oko, a także umiejętne wykorzystywanie zdolności naszych żołnierzy.

→ **Termin:** *czerwiec 2001 r.*
Informacje: *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*

[2] Ang. X-Com: Przymierze.

Project Eden[3]

Gra zręcznościowa na PC | Przyrost naturalny na Ziemi jest tak wielki, że zabudowano każdy skrawek wolnego terenu.

Najbogatsi mieszkają najwyżej, a na dnie żyją zmutowani biedacy. Przewodzimy drużynie agentów walczących z potężnymi korporacjami. Podobno to, co zobaczymy w dzielnicach biedoty, przerazi nawet graczy o mocnych nerwach.

→ **Termin:** *kwiecień 2001 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*



Przygoda rozpoczyna się w starej fabryce

[3] Ang. Projekt Raj. Wymowa: prodżekt iden



Aby zdobyć władzę nad Chinami, wykorzystujemy mądrość przodków, na czele z Sun Tzu, zwanym ojcem strategii

Fate of the Dragon[4]

Gra strategiczna na PC | W drugim wieku naszej ery w wyniku buntu chłopów w Chinach upada dynastia Han.

Trzej potężni feudałowie dzielą się władzą nad ogromnym krajem. Kierujemy posunięciami jednego z nich. Nasze zadanie polega na zjednoczeniu cesarstwa przy użyciu dyplomacji, siły i podstępu. Gra jest oparta na chińskiej powieści z XIV wieku zatytułowanej Romans trzech królestw. Odzwierciedla realia epoki, militaria, architekturę, a nawet mentalność Chińczyków!

→ **Termin:** *połowa 2001 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*



Przeprawa przez most to niebezpieczny moment. Możemy wpaść w pułapkę!

[4] Ang. Przeznaczenie smoka.


Drużyny uzbrojone są nawet w ciężki sprzęt!

[5] Ang. Załoga fortecy 2: Braterstwo broni. Wymowa: tim fortres tu: broderhud of arms

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms[5]

Gra zręcznościowa na PC | Nadchodzi sieciowa gra dla miłośników taktyki wojskowej i strzelania.

W Team Fortress 2 wcielamy się w żołnierza, łączymy się przez internet z innymi graczami i tworzymy drużynę. Nasz oddział wykonuje różne misje, takie jak na przykład obrona mostu, ochrona ważnej osobistości czy walka z innymi drużynami. Bohater każdego z graczy posiada określoną specjalizację. Medycy leczą, snajperzy likwidują wrogów z dystansu, piechurzy sieją spustoszenie w szeregach nieprzyjaciela, zaś szpiedzy przebierają się za żołnierzy przeciwnika! Drużyna zwycięża tylko wtedy, gdy jej członkowie ściśle współpracują.

Zalety tej gry to realistyczny ekwipunek, zróżnicowane uzbrojenie, mnóstwo map oraz możliwość grania z żołnierzami sterowanymi przez komputer. Szykuje się rewolucja w wieloosobowej zabawie!

→ **Termin:** *marzec 2001 r.* **Informacje:** *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (033) 8118729, www.play-it.pl*

Operation Flashpoint[6]

Gra zręcznościowa na PC | Trwa zimna wojna. Mocarstwa wysyłają szpiegów, którzy wykradają cenne informacje.

Bierzemy udział w 50 misjach rodem z filmów o Jamesie Bondzie. Otrzymujemy kolejne zadanie i trafiamy do obcego kraju. Reszta zależy tylko od nas! Jeśli chcemy dostać się na przykład do kwatery głównej wroga, kradniemy dżipa i taranujemy bramę, przekradamy się kanałami ściekowymi lub... przebieramy się za roznosiciela pizzy.

→ **Termin:** *lato 2001 r.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*


Wojskowe bazy, instalacje i pojazdy wyglądają niczym prawdziwe

[6] Ang. Operacja Temperatura Zapłonu. Wymowa: operejszyn fleszpoint

Adaś i Pirat Barnaba 2


Pomagając zwierzętom, przedzieramy się przez dżunglę

Gra zręcznościowa na PC | W poprzedniej części gry piratowi Barnabie nie udało się schwytać zwierząt żyjących w afrykańskiej dżungli. Jego plany zostały pokrzyżowane przez dzielnego Adasia.

W drugiej części bohater znów przedziera się przez dżunglę i odkrywa jej tajemnice. Niestraszne mu dzikie zwierzęta i niebezpieczne zagadki! Podczas gry Adasiowi pomaga mądra papuga oraz przyjazne leśne stworzenia. Rozwijamy mapę i wyruszamy, bo wzywa nas przygoda!

→ **Termin:** *luty 2001 r.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*


Jak zwykle czekają na nas lochy i potwory

[7] Ang. Sztuka czarodziejska.

Wizardry 8[7]

Gra fabularna na PC | Oto kolejna część jednego z najdłuższych cyklów komputerowych gier fabularnych!

Gra jest ukończona, a jej autorzy właśnie szukają wydawcy. Przewodzimy drużynie awanturników składającej się z rycerzy, mnichów i magów. Jeśli chcemy, przyłączamy do grupy alchemika, samuraja, zabójcę ninja, a nawet walkirię!

→ **Termin:** *maj 2001 r.* **Informacje:** *wydawca nie jest jeszcze znany*

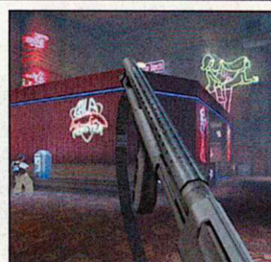
Duke Nukem Forever[8]

Gra zręcznościowa na PC | Trójwymiarowa strzelanina Duke Nukem była światowym hitem. Na jej kontynuację czekamy już cztery lata!

W grze wykorzystywaliśmy wiele efektownych rodzajów broni, nasz bohater wygłaszał złośliwe komentarze, oglądaliśmy superpłynną grafikę, strzelaliśmy do zmutowanych policjantów-wieprzy i przerażających obcych. Duke Nukem Forever ma być równie wystrzałowy. Tytułowy Duke walczy z obcymi i odwiedza Las Vegas, Wielki Kanion Kolorado, tajną bazę wojskową Strefa 51 i wiele innych miejsc. Duke to prawdziwy twardziel: jeździ motorem Harley-Davidson, skuterem śnieżnym i lata myśliwcem odrzutowym! Gra wykorzystuje sprawdzony program strzelaniny Unreal, więc grafika będzie na poziomie. Czekają nas mocne wrażenia!

→ **Termin:** *jesień 2001 r.* **Informacje:** *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (033) 8118729, www.play-it.pl*


Walka z obcymi toczy się między innymi na wielkiej tamie...


... nie mogło także zabraknąć nocnych klubów w Las Vegas

[8] Ang. Duke Nukem na zawsze. Wymowa: diuk njukem forewer

Doniesienia

Max Payne zagrożony

Powstająca już kilka lat strzelanina Max Payne zapowiadana była jako superprodukcja. Tymczasem okazuje się, że gra być może nie ujrzy światła dziennego! Jej wydawca, firma GOD Games, zerwała umowę z twórcami gry. Powodem było kilkakrotne przekładanie terminu ukończenia prac. Jeśli autorzy nie znajdą nowego wydawcy, lata wysiłku pójdą na marne!

Oszust za kratkami

Kanadyjska policja aresztowała oszusta, który korzystał z łatwowierności graczy i obiecywał dostarczyć im konsole PlayStation 2. Fałszywy sprzedawca założył w internecie dwa wirtualne sklepy, w których oferował konsole Sony po atrakcyjnej cenie. Zainkasował zaliczki, po czym... zniknął! Oszukani klienci dopiero po pewnym czasie zaalarmowali prasę i organy ścigania.

Postawmy na panie!

Japońskim producentom gier zajrzało w oczy bankructwo. Gdy rozeszły się wieści o przygotowywanych konsolach Gamecube i Xbox, spadła sprzedaż gier na pozostałe platformy! Firmy Koei i Konami mają jednak nadzieję przyciągnąć przed telewizory przedstawicielki płci pięknej. Gra taneczna Dance Dance Revolution i romans (!) Angelique cieszą się wielkim powodzeniem, zaś ponad połowa kupujących to kobiety. Przedstawiciele Sony twierdzą też, że nowa konsola PS one podoba się dziewczynom. Czy dlatego, że przypomina puderniczkę?

Druga wojna światowa w sieci

W połowie roku ukaże się gra, która przeniesie nas na pola bitew drugiej wojny światowej. World War II Online to symulator przeznaczony tylko do gry wieloosobowej. Gracze zasiadają w czołgach i samolotach i biorą udział w działaniach wojennych. Ponad tysiąc graczy jednocześnie wcieli się w żołnierzy z obu stron frontu! Akcja zaczyna się we Francji w 1940 roku.

WZLOTY

Sezon na granie
Gwiazdka to najlepszy czas dla graczy. Ukazuje się najwięcej gier, do sklepów trafiają najbardziej oczekiwane hity. W tym roku były to między innymi Zeus, Baldur's Gate II i Colin McRae Rally 2.0 (wszystkie po polsku – brawa dla wydawców!), FIFA 2001, Tomb Raider Chronicles i Championship Manager 00/01. Dodatkową atrakcją tegorocznej gwiazdki stały się polskie premiery superkonsol: PlayStation 2 (niestety jej cena wywołuje zgrzytanie zębów – patrz niżej) oraz Dreamcasta.
Teraz mamy wreszcie czas, by spokojnie zachwycać się nowymi grami i zgłębiać ich tajniki. Czekamy też na obniżki cen i promocje, jakie z pewnością szykują wydawcy i sprzedawcy.

UPADKI

Z PlayStation 2 jak w starym kinie
Superkonsola firmy Sony jest już w Polsce. Niestety kosztuje zbyt dużo: za 2700 złotych da się kupić całkiem dobrego peceta!
Niemile zaskoczyła nas też fatalna jakość obrazu w odtwarzanych przez PS2 filmach DVD. Winne jest złącze wideo przekazujące sygnał do telewizora. Zaś obraz przesyłany przez dokupiony kabel euro jest doskonały, ale tylko w grach. Próbując obejrzeć film, widzimy... zielony ekran! To zabezpieczenie przed kopiowaniem filmów z DVD na kasety. Rozwiązaniem jest kupno kabla S-VHS, tylko... nie wiadomo, kiedy trafi on do sklepów!
Odtwarzanie filmów DVD miało być jedną z wielkich zalet nowej konsoli, częściowo usprawiedliwiającą jej cenę. I co teraz? **GRY** stwierdzają, że firma Sony nie spełniła obietnicy!

NA CZASIE

Legenda powróci! ● Viola się miota ● Gwiazdkowe grzanie na całego

NA KWASIE

Pieniek zapluskwiony ● Totalny zwis Systemu ● Znowu tajne, ale mało fajne



[1]Ang. Gangsterzy. Wymowa: gangsters

Gangsters 2 [1]

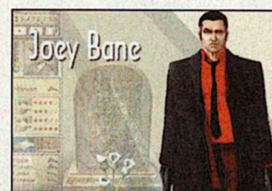
Gra strategiczno-zręcznościowa na PC | Poznajemy cienie i blaski życia gangstera w Stanach Zjednoczonych w okresie prohibicji, czyli zakazu sprzedaży alkoholu.

Nasz antybohater nazywa się Joey Bane. Chce zemścić się na bandytach za śmierć ojca. Jego głównym wrogiem jest Frankie Constantine, szef mafii w mieście. Organizujemy więc własną grupę gangsterów, która rzuca wyzwanie włoskiej rodzinie mafijnej i robi wszystko, by zająć jej miejsce.

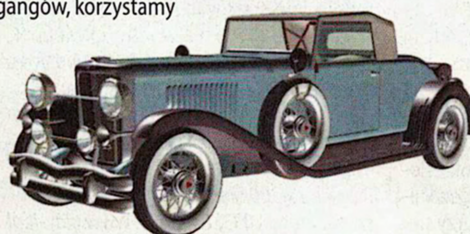
Czeka nas konfrontacja z samym ojcem chrzestnym i jego cynglami! Bierzemy udział w wojnie gangów, korzystamy z usług uliczników, byłych członków mafii, gangsterów i chciwych najemników.

→ Termin: *wiosna 2001 r.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*

← Wysadzamy nielegalne bary opanowane przez mafię



Nasz gangster ma liczne umiejętności i kryminalną przeszłość



Za kierownicą takiego wozu kpimy sobie z policyjnego pościgu!

Gladiator [2]

Gra zręcznościowa na PlayStation 2 i Dreamcasta | Rozpoczęły się prace nad grą Gladiator na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Jako Maximus, były rzymski generał, a teraz niewolnik, walczymy na arenie. Zdobywamy sympatię publiczności, by zemścić się na cezarze Comodusie, który wymordował naszą rodzinę.

Przedsięwzięciem kieruje Sierra On-Line, termin premiery nie został jeszcze wyznaczony.



Film podobał się widzom i krytykom. Trzymamy kciuki za grę!

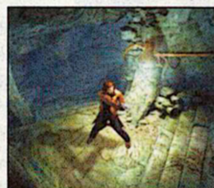
[2]Gladiator był w starożytnym Rzymie niewolnikiem występującym na arenie w walkach na śmierć i życie

Alone in the Dark: The New Nightmare [3]

Gra zręcznościowo-przygodowa na PlayStation 2, Dreamcasta i PC | Bohaterem horrorowej serii Alone in the Dark jest Edward Carnby, detektyw walczący z siłami ciemności.

W New Nightmare nie jest on już krępym wąsaczem w sile wieku, jak w pierwszej części, ale długowłosym młodzieńcem. Rozwiązujemy zagadkę śmierci przyjaciela, który szukał starodawnych kamiennych tablic, otwierających bramy między światami. Trafiamy na Wyspę Cieni, gdzie walczymy z potworami. Gra ma mroczny nastrój rodem z powieści grozy, choć **GROM** nie podobają się dziwaczne projekty potworów.

→ Termin: *początek 2001 r.* **Informacje:** *polski wydawca nie jest jeszcze znany*



Większość pomieszczeń tonie w mroku, który rozświetlamy latarką

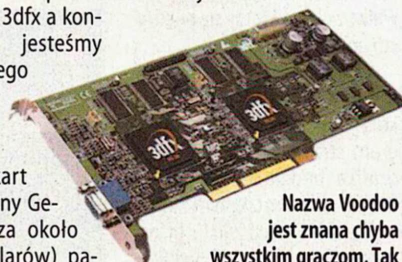


Te niezgrabne stwory nie przerażą nawet najbardziej strachliwych graczy

[3]w ciemnościach: Nowy koszmar. Wymowa: eloln in de dark: de niu najtmer

Koniec Voodoo

Jeszcze niedawno słuchaliśmy zapowiedzi coraz potężniejszych akceleratorów 3D z rodziny Voodoo i wieści o procesach między firmą 3dfx a konkurencją. Teraz jesteśmy świadkami smutnego końca tego producenta. Konkurencyjna firma NVIDIA, twórca kart graficznych z rodziny GeForce wykupiła (za około 100 milionów dolarów) patenty na rozwiązania stosowane w procesorach graficznych 3dfx, a także prawa do nazwy karty. Wydaje się, że firma 3dfx zniknie po utracie swej sztandarowej marki.



Nazwa Voodoo jest znana chyba wszystkim graczom. Tak właśnie nazywał się pierwszy, rewolucyjny akcelerator 3D



Złącza USB w klawiaturze to wygodny sposób podłączania akcesoriów

Dwa razy wygodniej

Z pozoru zwykła klawiatura Unikey USB kryje miłą niespodziankę. Dwa porty USB uwalniają nas od uciążliwego grzebania przy tylnej ściance komputera. Mysz, kamerę czy głośniki podłączamy wprost do klawiatury. To proste i praktyczne rozwiązanie.

→ Termin: *już jest.* **Cena:** *130 złotych.* **Informacje:** *Multioffice sp. z o. o., Kraków, ul. Zawiła 65 D, tel. (012) 262 41 14, www.multioffice.com.pl*



← Podczas targów naszą redakcję reprezentowały myszki, które rozdawały promocyjne egzemplarze **GIER** i miesięcznika PLAY

Targi System 2000

W dniach 2 i 3 grudnia w warszawskiej hali Mery odbyły się targi gier komputerowych System 2000. Dla zwiedzających przygotowano przedpremierowe pokazy gier, między innymi Airfix Dogfighter PL, Road to El Dorado PL, Outforce, Championship Manager 00/ 01 i Sudden Strike PL. Komputerów z nowościami było tak dużo, że każdy mógł się do nich dostać bez kłopotów.

Tytuły będące już w sprzedaży kupowaliśmy po obniżonych cenach. Na targach sprzedawano absolutne nowości: gry Ogniem i mieczem oraz Aztec Empire.

Na stoisku firmy LEM odbył się turniej Tony Hawk's Pro Skater2 na PlayStation 2. IM Group zapraszał na spotkanie z Maciejem Murawskim, piłkarzem Legii Warszawa, promującym grę FIFA 2001, zaś firma ISA uczyła gości zasad gry karcianej Pokémon.

Przez dwa dni trwały konkursy antypirackie i turnieje wiedzy o grach. Zwycięzcy otrzymali nagrody ufundowane przez Logitech, Microsoft, Neo Plus i organizatorów.

Najefektowniejszym punktem programu targów był happening antypiracki przygotowany przez Teatr Jednego Wiersza. Widowisko trwało ponad 40 minut. Pojawiły się w nim, oprócz standardowych łóżek z nielegalnym towarem, sztuczne ognie, brygada antyterrorystyczna i walec drogowy, który w finałowej scenie zmiażdżył sterty pirackich płyt.



Miejsc do grania było mnóstwo: jeśli nie udało dostać się do komputera, pozostawały gry karciane. Zaś na stoisku Wirtualnej Polski goście znudzeni graniem przenosili się do internetu



Stosy pirackich płyt najpierw rozrzucono na ziemi...



...a po chwili przetoczył się po nich walec drogowy

ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Sheep (PL)	Mind's Eye	I kwartał 2001
FABULARNE i PRZYGODOWE		
Arcanum	Troika Games	marzec 2001
Arthur's Knights (PL)	Cryo Interactive	II kwartał 2001
Hellboy (PL)	Cryo Interactive	II kwartał 2001
Icewind Dale: Heart of Winter (PL)	Black Isle	II kwartał 2001
Jeckyll & Hyde (PL)	Cryo Interactive	II kwartał 2001
Myst 3: Exile	Broderbund	marzec 2001
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios	II kwartał 2001
Resurrection (PL)	Nebula	luty 2001
Runaway (PL)	Pendulo	luty 2001
Simon the Sorcerer 3D (PL)	Headfirst Adventure	lato 2001
The Watchmaker (PL)	Trecision	II kwartał 2001
Throne of Darkness	Click Entertainment	II kwartał 2001
Two Worlds (PL)	Metropolis	III kwartał 2001
SPORTOWE		
NBA Live 2001	EA Sports	I kwartał 2001
Ultimate Hockey Manager 2000	Impressions	II kwartał 2001
Ultimate Soccer Manager 2000	Impressions	II kwartał 2001
STRATEGICZNE		
Battle Isle 4 (PL)	Blue Byte	luty 2001
Black & White (PL)	Lionhead	I kwartał 2001
Commandos 2 (PL)	Pyro Studios	I kwartał 2001
Earth III (PL)	Topware Interactive	IV kwartał 2001
Emperor: Battle for Dune (PL)	Westwood Studios	I kwartał 2001
Empire Earth	Stainless Steel Studios	II kwartał 2001
European Wars – Cossacks (PL)	CDV	I kwartał 2001
Harpoon 4	Ultimation	marzec 2001
Heroes Chronicles cz. 1-6 (PL)	3DO	I kwartał 2001
Iron Strategy (PL)	Nikita	lato 2001
Monopoly Tycoon (PL)	Microprose	lato 2001
Original War (PL)	Altar	II kwartał 2001
Peacemakers (PL)	MASA	lato 2001
Stars Supernova (PL)	Mare Crisium	I kwartał 2001
Startopia (PL)	Mucky Foot	I kwartał 2001
Steel Panthers IV	SSI	II kwartał 2001
Three Kingdoms: Fate of The Dragon (PL)	Overmax Studio	I kwartał 2001
Tropico	PopTop Software	kwiecień 2001
Warlords IV (PL)	SSG	II kwartał 2001
World War III (PL)	Topware Interactive	II kwartał 2001
Worms World Party	Team 17	luty 2001
SYMULACYJNE		
Destroyer Command	Ultimation	II kwartał 2001
Rowan's Battle of Britain (PL)	Empire	I kwartał 2001
Silent Hunter II	Ultimation	II kwartał 2001
WYŚCIGOWE		
F1 Racing Championship	Video System	luty 2001
Nascar 4	Papyrus	II kwartał 2001
Test Drive 6	Cryo Interactive	lato 2001
World's Scariest Police Chases	Teeny Weeny Games	I kwartał 2001
ZRĘCZNOŚCIOWE		
007 The World is not Enough (PL)	Eurocom Entertainment Soft.	I kwartał 2001
Anachronox (PL)	ION Storm	I kwartał 2001
Blair Witch cz.2: Legenda Coffin Rock (PL)	Terminal Reality	styczeń 2001
Blair Witch cz.3: Historia Elly Edwards (PL)	Terminal Reality	styczeń 2001
Fallout: Tactics (PL)	MicroForte	kwiecień 2001
Frogger 2: Zemsta błotniaka (PL)	Blitz Games	lato 2001
Giants (PL)	Planet Moon Studios	luty 2001
Grand Theft Auto 3D	DMA Design	II kwartał 2001
GTA Online: Crime World	DMA Design	II kwartał 2001
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	II kwartał 2001
Iron Dignity (PL)	Artex Software	II kwartał 2001
Mafia	Illusion Softworks	kwiecień 2001
Max Payne	3D Realms i Remedy	II kwartał 2001
Pac Man (PL)	Hasbro	lato 2001
Project Eden	Access	I kwartał 2001
Rainbow Six: Covert Ops	Ubi Soft	lato 2001
Red Faction	THQ	lato 2001
Return to Castle Wolfenstein	id Software	kwiecień 2001
Star Trek: Away Team	Reflexive Entertainment	luty 2001
Team Fortress 2	Valve Software	II kwartał 2001
Tribes 2	Dynamix	marzec 2001
X-COM Alliance	Microprose	I kwartał 2001
DLA DZIECI		
Catan (PL)	Funatic Development	luty 2001
Playmobil: Alex i Laura (PL)	Ubi Soft	lato 2001

MechWarrior 4: Vengeance[1]

Gra symulacyjna na PC | Mechy to potężne roboty bojowe uzbrojone w rakiety, lasery i działa wielkiego kalibru. Zasiadamy za sterami olbrzyma i ruszamy do boju!

TREŚĆ GRY

Piloci bojowych mechów tworzą klany dziwaków. Często wolą dłubaninę przy swoich maszynach od towarzystwa innych ludzi. Jednak trudno im się dziwić: trzeba wielu lat treningu, by poprowadzić do boju ogromną maszynę. Zniszczenie mecha to dla jego pilota prawdziwa tragedia.

Wcielamy się w młodego mechawojownika Iana, który stracił rodzinę i chce się zemścić. Nie jest to łatwe, bo jego grupa bojowa ma mało sprzętu i niewielu pilotów. Przydają się więc części wrogich maszyn znalezione na polu walki. Dzięki nim budujemy nowe mechy i usprawniamy stare maszyny.

Gra składa się z kilkunastu misji. Każdą z nich poprzedza odprawa, na której otrzymujemy ważne informacje. Takie dokładne wprowadzenie do misji trwa niekiedy nawet kilka minut. Potem ruszamy w bój, a po wykonaniu zadania dumnie wracamy do bazy po nowe zlecenie.

TECHNIKALIA

Gra jest łatwiejsza i prostsza w obsłudze niż jej poprzedniczki. Grafika wygląda wspaniale: podziwiamy kolorowe eksplozje i błyski laserów, zachwycamy się szczegółami konstrukcji bojowych mechów.

WERDYKT

MechWarrior 4 przeznaczony jest nie tylko dla miłośników wielkich robotów. Sterowanie jest proste, gra ma wspaniały nastrój, świetną grafikę i muzykę oraz wysoką grywalność.

Akcja cały czas trzyma nas w napięciu, w trakcie walki czujemy niemal trafienia i kołysanie kroczącej maszyny. MechWarrior 4 to długo wyczekiwana gratka dla wszystkich miłośników bojowych robotów ważących dziesiątki ton.

[1] Ang. Mechawojownik 4: Zemsta. Mechawojownicy to piloci potężnych robotów bojowych zwanych mechami. Wymowa: meklorior: wendżens

Oto mech – około stu ton pancerza, nowoczesnego uzbrojenia i systemów obronnych

MechWarrior 4

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Microsoft/FASA
Polski dystrybutor	APN Promise
Data wydania	już jest
Cena	145 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 300/64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra



W czasie gry siedzimy w kabinie mecha, zlokalizowanej w jego głowie

KISS Pinball[2]

Członkowie zespołu KISS ozdabiali twarze malunkami

[2] Fliper z grupą KISS. KISS to słynny amerykański zespół grający muzykę heavy metal. Wymowa: kiss pinbol

Gra zręcznościowa na PC | Zespół KISS ponownie atakuje nasze komputery. Tym razem jego bronią są metalowe kulki

TREŚĆ GRY

KISS Pinball to zestaw dwóch stołów przeznaczonych do gry znanej w Polsce jako elektroniczny bilard lub fliper. Zabawa polega na odbijaniu łapkami kulki, która przelatuje przez bramki, zlatuje rampami, zapala lampki. W im więcej takich miejsc trafiamy, tym więcej zdobywamy punktów.

Aby uzyskać dobry wynik, wykonujemy pojawiające się specjalne zadania. Najczęściej polegają one na tym, aby w określonym czasie trafić kulką w odpowiednie miejsce.

TECHNIKALIA

Stoły w KISS nie są trójwymiarowe, jak w innych takich grach, ale płaskie: oglądamy je od góry. **GROM** podoba się to klasyczne podejście. Zwłaszcza że stoły są ciekawe – widzimy wiele ramp, odbijaczy, grzybków i specjalnych miejsc. Na pochwałę zasługuje fakt, że gra pracuje w rozdzielczości do 1600 na 1200 punktów.

W czasie zabawy słuchamy oryginalnych kompozycji grupy KISS. Ciężkie rytmy typowe dla muzyki heavy metal świetnie pasują do flipera!

WERDYKT

KISS Pinball to ciekawa rozrywka za umiarkowaną cenę. Dwa stoły pełne niespodzianek i pułapek zapewniają nam zabawę na dłuższy czas.

KISS Pinball

BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Take 2 Interactive
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	już jest
Cena	69 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P200/32 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

Alice[3]

Alice jest dziełem Americana McGee, słynnego twórcy niektórych poziomów do pierwszej i drugiej części Quake'a. Klasyczna opowieść o Alicji w jego wykonaniu wygląda szokująco

Gra zręcznościowa na PC | Podążamy za Białym Królikiem i wracamy do Krainy Czarów. Jednak od ostatniego pobytu Alicji wiele się tam zmieniło

TREŚĆ GRY

Alicja powraca do Krainy Czarów, w której niegdyś spotkała Szalonego Kapelusznika, Marcowego Zająca, Znikającego Kota i inne postacie. Jednak władzę sprawuje teraz zła Królowa Kier. Za pomocą magii zmieniła bajkową krainę w królestwo koszmarów. Gramy rolę Alicji – nie pozostaje nam nic innego, jak... chwycić długi nóż i ruszyć do walki!

Wkraczamy do krainy, która była kiedyś uderzająco piękna. Teraz jednak jest spustoszona i zniszczona. Zła magia zdeformowała nawet naszych starych znajomych. Znikający Kot wygląda przerażająco, zaś Kapelusznik mieszka w ponurym zamku. Wszędzie wałęsają się okrutni Karciani Strażnicy – słudzy Królowej.

Odwiedzamy miejsca takie, jak Obserwatorium i Forteca Drzwi. Niebezpieczeństwo czyha co krok: kamienie usuwają się spod naszych stóp, schody i tarasy walą się bez ostrzeżenia. Wpadamy w wiry chaosu, które odbierają nam punkty życia. Co chwila atakują nas Dzieci Szaleństwa, Płomienne Chochliki i inne potwory.



W niektórych miejscach czekają na nas przykre niespodzianki, takie jak zapadająca się podłoga



Znikający Kot to nasz przewodnik i opiekun, podobnie jak Biały Królik i kilka innych postaci

TECHNIKALIA

Alice wykorzystuje program gry Quake III. Zamki i inne budowle są dziwaczne i piękne, nawet ponure ruiny i zgliszcza wyglądają wspaniale. Akcję oglądamy zza pleców Alicji, ale kamerą da się kierować. Ruchami bohaterki sterujemy za pomocą klawiatury i myszki. Dziewczynka porusza się zgrabnie, choć jej skoki wyglądają nienaturalnie.

Grafika jest szczegółowa a zarazem dziwaczna – przecież wędrujemy po Krainie Czarów. Niestety gra ma wysokie wymagania sprzętowe.

WERDYKT

Kraina Czarów to przerażające i tajemnicze miejsce. Z pewnością spędzimy w nim wiele ciekawych chwil. Pamiętajmy jednak, że Alice to ponura i okrutna gra, która w żadnym razie nie jest przeznaczona dla dzieci. Nasza bohaterka zabija nożem Karcianych Strażników, a Znikający Kot i inne postacie przypominają potwory z koszmarnego snu!



Karciani Strażnicy atakują nas halabardami. Szybko zbliżamy się do nich i używamy noża

Alice







INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Electronic Arts
Polski dystrybutor	IM Group
Data wydania w Polsce	już jest
Cena	129 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 350/64 MB RAM
Obsługa akceleratorów	jest, zalecana
Tryb wieloosobowy	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	wersja demo zawiesza się
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:

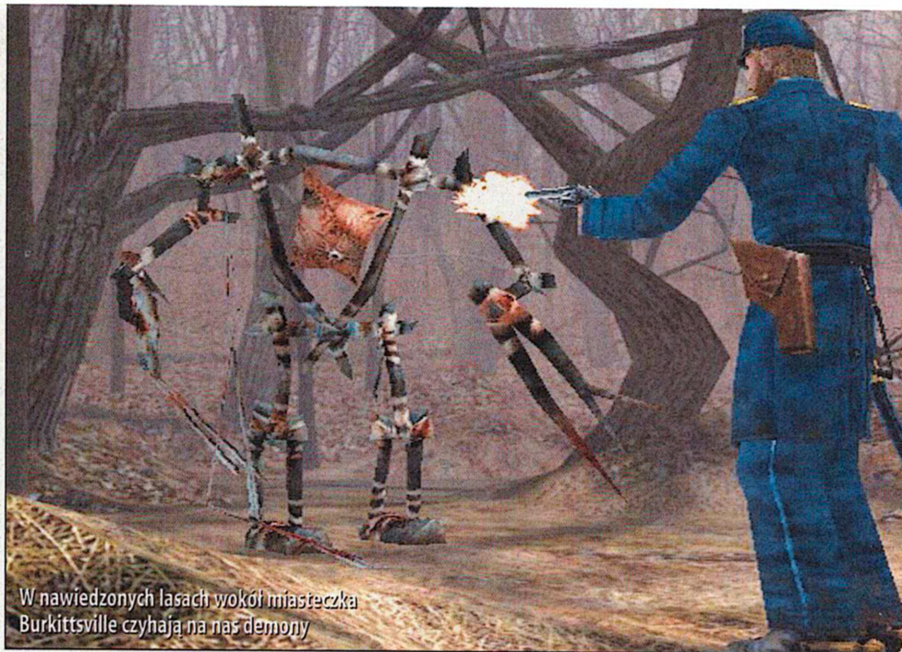


bardzo dobra

[3] Ang. elis. Alicja to główna bohaterka książki Lewisa Carrolla Alicja w Krainie Czarów

Blair Witch część II: Legenda Coffin Rock[1]

Gra zręcznościowa na PC | Znów czujemy na karku pazury wiedźmy z Blair. Wracamy do miasta Burkittsville, tym razem jako ponury żołnierz



W nawiedzonych lasach wokół miasteczka Burkittsville czyhają na nas demony

TREŚĆ GRY

Druga część trylogii o czarownicy rozgrywa się w 1886 roku, a więc przed wydarzeniami, które poznaliśmy w pierwszej części gry: Rustin Parr. Bohaterem jest Łazarz – człowiek, który stracił pamięć.

Dowiadujemy się, kim był i jak trafił do Burkittsville. Poznajemy także wspominaną w pierwszej części gry historię, która związana była z Robin Weaver. Czy pamiętamy jeszcze tę starą kobietę, która pomagała doktor Holliday? Teraz dowiadujemy się, co przeżyła w lesie i skąd bierze się jej moc.

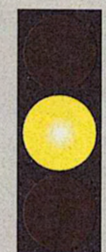
Wszystkie trzy gry mają opowiedzieć historię wiedźmy z Blair od końca – akcja każdej kolejnej rozgrywa się wcześniej. Pomysł jest świetny! Jednak **GROM** nie podoba się to, że kolejne części gry mają coraz mniej elementów przygodowych, a coraz więcej – zręcznościowych. Zabawa w Legendzie Coffin Rock polega niemal wyłącznie na walce!



Czy to rana jest przyczyną utraty pamięci przez Łazarza?

Blair Witch cz. II

INFORMACJE O PRODUKCIE		Prognoza:
Producent	HumanHead	
Polski dystrybutor	Play it!	
Data wydania	styczeń 2001	
Przypuszczalna cena	99 zł	
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me	
Wymagania sprzętowe	PII200/64 MB	
Obsługa akceleratora	jest, zalecany	
Tryb wieloosobowy w sieci	brak	
WYNIKI MINITESTU		
Poziom trudności	średni	
Instalacja	bezproblemowa	
Obsługa i działanie	bezproblemowe	
Grywalność	średnia	
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak	dostateczna

TECHNIKALIA

Gra wygląda tak samo, jak pierwsza część Blair Witch. Lasy robią ponure wrażenie, czujemy w nich chłód i strach. Niestety gra ma bardzo duże wymagania sprzętowe.

GRY mają zastrzeżenia do jakości tłumaczenia. Wersja beta jest pełna błędów. Pozostawiono anglojęzyczną wersję imienia bohatera. Dowiadujemy się więc, że za sprawą Jezusa z grobu powstał nie Łazarz, ale jakiś Lazarus!

WERDYKT

Legenda Coffin Rock ma kilka wad. Rozmowy, którym się przysłuchujemy, są nużące. Nie możemy ich przeanalizować (w pierwszej części wszystkie dialogi były przenoszone do notatnika). Scenariusz jest nieciekawy. Historia Łazarza wciąga tylko tych, którzy grali w poprzednią część.

Osobne słowa krytyki należą się zmianie gatunku gry. Przecież miłośnik przygodówek, który kupił pierwszą część, niekoniecznie lubi zręcznościówki!

[1] Ang: Wiedźma z Blair: Legenda Trumiennej Skały. Wymowa: bler łicz: kofin rok

Jet Fighter IV[2]



Gra symulacyjna na PC | Rosyjskie lotnictwo atakuje Stany Zjednoczone. Wsiadamy do samolotu i bronimy niepodległości USA!

TREŚĆ GRY

Nad niebem Stanów Zjednoczonych pojawiają się rosyjskie maszyny. Jedyną nadzieją na zwycięstwo są najlepsi piloci US Air Force. Zasiadamy więc za sterami myśliwca. Latamy groźnym, choć starym już F-14 Tomcat, uniwersalnym F-18 Hornet oraz najnowszym F-22, który dorównuje rosyjskim Migom 42 i 44.

Gra lekko traktuje rzeczywiste parametry samolotów, a model lotu jest uproszczony. To raczej zręcznościówka, a nie symulator – zabawa polega na lataniu, strzelaniu z działka i odpalaniu rakiet.

TECHNIKALIA

Animacje są płynne. Dymy, wybuchy i chmury wyglądają jak prawdziwe. Jednak ziemia jest płaska i przypomina ogromne zdjęcie lotnicze. Gdy schodzimy niżej, niewiele widzimy małych obiektów, takich jak budynki, czołgi czy ciężarówki.

Obrona przed wrogimi rakietami jest prosta. W czasie gry sprawdzamy, czy nie pojawia się napis ostrzegawczy. Gdy go widzimy, wypuszczamy odpowiednie zakłócacze. Jeśli przegapiamy ostrzeżenie, nasz samolot zostaje zestrzelony.

Instalacja sprawia problemy. **GRY** ostrzegają: Jet Fightera IV trudno usunąć z systemu.

WERDYKT

Jet Fighter IV nie różni się od poprzednich części. Osobom ceniącym wierną symulację **GRY** radzą omijać tę strzelankę szerokim łukiem. Nawet wielbiciele gier zręcznościowych nie znajdą w niej wiele ciekawego.



W miastach nie widać ulic, są tylko same wieżowce

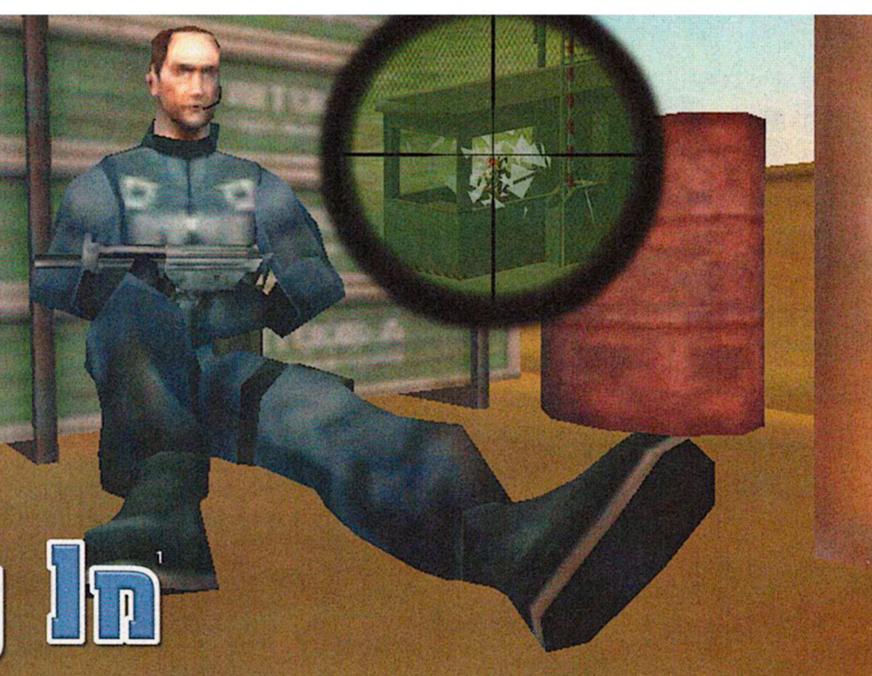
Jet Fighter IV

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE		Prognoza:
Producent	Mission Studios	
Polski dystrybutor	Play it!	
Data wydania	już jest	
Cena	159 zł	
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me	
Wymagania sprzętowe	PII 333/32 MB	
Obsługa akceleratora	jest, wymagany	
Tryb wieloosobowy w sieci	jest	
WYNIKI MINITESTU		
Poziom trudności	niski	
Instalacja	nie odinstalowuje się	
Obsługa i działanie	zawiesza się	
Grywalność	średnia	
Pozostałe platformy	brak	mierna

[2] Ang: Myśliwiec odrzutowy. Wymowa: dżet fajter


W grze korzystamy z różnych środków lokomocji, między innymi z pociągów



I'm Going In[1]

[1] Ang. Wkraczam do akcji. Wymowa: ajm going in

Gra zręcznościowa na PC | Były radziecki pułkownik chce zmienić Europę w atomowe cmentarzysko. Wkraczamy do akcji!

TREŚĆ GRY

W wielu grach byliśmy antyterrorystą, żołnierzem czy policjantem. Tym razem sprawdzamy się w roli tajnego agenta. Jones, bohater I'm Going In jest prawdziwym fachowcem, który swoją pracę wykonuje szybko i cicho. Przekrada się za plecami wrogów, sprawnie pokonuje zabezpieczenia i celnie strzela. Jednak walka to ostateczność. W grze łatwo zginąć – jedna celnie wystrzelona kula pozbawia nas życia.

TECHNIKALIA

I'm Going In jest grą realistyczną. Broń wygląda i działa prawie tak, jak prawdziwa. Bez trudu rozpoznajemy terkotanie karabinka Kałasznikowa czy pistoletu maszynowego Uzi. Na ścianach widzimy ślady po kulach. Muzyki nie ma – tylko by nam przeszkadzała.

WERDYKT

Oczekujemy z niecierpliwością na pełną wersję I'm Going In. To świetna szpiegowska gra akcji. Ciekawa propozycja dla każdego, kto lubi chować się w cieniu, skradać i używać broni z tłumikiem.

I'm Going In



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Innerloop
Polski dystrybutor	IM Group
Data wydania	grudzień 2000
Przypuszczalna cena	139 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 300, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

Sacrifice[2]

[2] Składanie ofiary. Wymowa: sakrifajs

Gra strategiczno – zręcznościowa na PC | W obcym świecie pięciu bogów toczy bój o dusze śmiertelników. Potężni magowie są narzędziami w ich rękach. Stajemy się jednym z nich

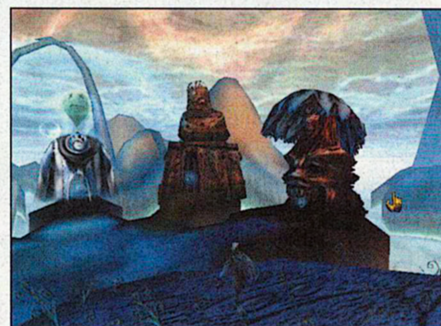
TREŚĆ GRY

Pięciu bogów spiskuje przeciwko sobie. Bogini Persefona jest strażniczką natury, James to bóg ziemi, Stratos to figlarz – władca powietrza, Pyro jest gniewnym bogiem ognia, a Charnel – okrutnym panem śmierci. Każdy z nich ofiarowuje nam inne czary, gdy stajemy po jego stronie.

Bogom służą różne stwory, które przywołujemy, aby za nas walczyły. Nasz bohater jest prawdziwym magiem, więc nie rzuca się w wir bitwy, ale z dystansu wspomaga czarami swoich stronników.

W grze zajmujemy źródła energii magicznej mana, zbieramy dusze poległych i tworzymy armię, by pokonać magów służących innym bogom. Magowie są co prawda nieśmiertelni, ale istnieją tylko dzięki ołtarzom. Gdy rzucamy na taki ołtarz klątwę, jego właściciel ginie.

Nasi sludzy wyglądają dziwnie, a jednocześnie zabawnie


Gra jest pełna czarnego humoru. Bogowie bez przerwy kłócą się o głupstwa. Dobry magdyplomata obraca to na swoją korzyść

TECHNIKALIA

Sacrifice to nietypowe połączenie strategii i gry zręcznościowej. Naszym bohaterem kierujemy tak jak postacią z platformówki, ale sługami sterujemy za pomocą myszki, jak w zwyczajnej grze strategicznej czasu rzeczywistego.

Grafika spodoba się nawet wymagającym graczom. Niestety Sacrifice ma wysokie wymagania sprzętowe. Jeśli nie mamy dobrej karty graficznej i dużo pamięci, grafika wygląda ubogo, choć nawet wtedy gra się przyjemnie. Cały czas przygrywa nam świetna muzyka, a misje przerywane są filmami i rozmowami.

WERDYKT

Sacrifice podoba się **GROM**. To ciekawa i oryginalna gra, która na pewno zdobędzie grono wiernych miłośników – zwłaszcza że ukaże się w polskiej wersji językowej. Czeka nas niezwykła rozgrywka w niezwykłym świecie!

Sacrifice



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Shiny Entertainment
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	styczeń 2001
Przypuszczalna cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 300/64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

Giants: Citizen Kabuto[1]

Gra zręcznościowa na PC | Trzy strony walczą o władzę. Wybieramy Meccarynów, Sea Reapers lub giganta Kabuto i ruszamy w bój!

TREŚĆ GRY

Gra Giants zapowiadana była jako rewolucyjna strategia czasu rzeczywistego. Wygląda jednak jak rozbudowana trójwymiarowa strzelanina.

Wybieramy jedną z trzech stron konfliktu. Meccarynowie są mistrzami techniki. Używają plecaków rakietowych, karabinów i latających pojazdów. Sea Reapers to rasa kobiet-magów, które znają się na czarach. Najciekawszą postacią jest Obywatel Kabuto, czyli tytułowy gigant. Dzięki swym monstrualnym rozmiarom rozgniata wrogów potężną pięścią albo po prostu rozdeptuje.



Brzeg morza w świetle zachodzącego słońca – ten obrazek wygląda jak pocztówka z wakacji. Ale gdzie ukrył się Obywatel Kabuto?

TECHNIKALIA

Grafika w Giants jest naprawdę piękna. Podziwiamy malownicze krajobrazy, cały świat jest kolorowy, postacie świetnie animowane, a Kabuto wygląda wyjątkowo groźnie.

Jednak piękna grafika ma swoją cenę: wymagania sprzętowe gry są wysokie.

WERDYKT

Giants ma szansę zdobyć wielu zwolenników. Piękna grafika, łatwość obsługi i zapowiadana polska wersja to duże zalety. **GRY** mają nadzieję, że w ostatecznym wydaniu animacje nabiorą płynności. Na razie szykuje się hit dla właścicieli superkomputerów.

Giants: Citizen Kabuto



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Interplay
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	luty 2001
Przypuszczalna cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 350, 64 MB RAM
Obsługa akceleratorów	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	utrudnione (wersja beta)
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra



Sea Reapers są piękne i zwodnicze, jak mityczne syreny. Skryte pod osłoną magii nie boją się wielkiego Kabuto. Ale co będzie, gdy gigant nauczy się pływać?

[1] Ang. Giganci: Obywatel Kabuto. Wymowa: dżajants: sitizen kabuto



Colin McRae Rally 2.0[2]

Gra rajdowa na PC i PlayStation | Już po raz drugi sławny rajdowiec Colin McRae użycza swojego nazwiska grze komputerowej. Startujemy z piskiem opon!

TREŚĆ GRY

Uczestniczymy w rajdowych mistrzostwach świata (po angielsku: World Rally Championship). Dostępne są także wyścigi równoległe, treningi na pojedynczych odcinkach i tryb zręcznościowy. Jeździmy na terenie różnych państw. Każdy rajd odbywa się na innej nawierzchni, więc odpowiednio modyfikujemy styl jazdy.

Na początku gry dostępnych jest sześć samochodów, w tym Ford Focus, którym jeździ sam Colin McRae. Później wsiadamy do innych aut. Niespodzianką jest Lancia Delta Integrale, która nie startuje już w rajdach. Przed wyścigiem zmieniamy ustawienia samochodu – ustalamy skrzynię biegów, czułość układu kierowniczego i rodzaj opon.



Rozgrywka jest pełna emocji. Ale z takim pilotem jak Krzysztof Hołowczyc bez trudu pokonujemy wszystkie zakręty i wygrywamy wyścig!

TECHNIKALIA

Samochody gubią zderzaki, a ich podwozia krzeszą iskry, uderzając o ziemię. Przy zderzeniach tłuką się szyby i wygina karoseria. Jednak nie mamy czasu na przypatrywanie się uszkodzeniom.

GRY mają zastrzeżenia do wytrzymałości drzew. W rzeczywistości drzewko grubości ręki nie zatrzymuje samochodu ważącego ponad tonę i rozpędzonego do 150 km/h. Tymczasem w grze po uderzeniu w taką przeszkodę pojazd staje, jakby zderzył się z betonową ścianą!

WERDYKT

Nie ma wątpliwości, że Colin McRae Rally 2.0 jest grą wybitną. Dodajmy, że w polskiej wersji gry pilot mówi głosem Krzysztofa Hołowczyca! Przed rajdem udziela nam dobrych rad, a potem prowadzi jak po sznurku do mety.

Colin McRae Rally 2.0



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Codemasters
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	już jest
Przypuszczalna cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P233, 32 MB RAM
Obsługa akceleratorów	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Prognoza: celująca

[2] Ang. Rajd Colina McRae. Wymowa: kolin makre reli tu

'Ang: Owce. Wymowa: szip



Sheep



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Empire Interactive
Polski dystrybutor	IM Group
Data wydania	styczeń 2001
Przypuszczalna cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 200, 16 MB RAM
Obsługa akceleratorów	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Prognoza:



celująca

Gra logiczno-zręcznościowa na PC | Tysiące lat temu superinteligentna rasa obcych przybyła na Ziemię. Po latach przeistoczyła się w najwyższą formę życia. Czyli... owcę!

TREŚĆ GRY

Sheep łączy elementy zręcznościowe i logiczne. Nasze zadanie polega na przeprowadzeniu stada owiec przez najeżony niebezpieczeństwami tor przeszkód. Próbujemy doprowadzić do wyjścia określoną liczbę zwierząt.

Nasze stado zachowuje się niemal jak prawdziwe. Gdy do niego podchodzimy, rozbiega się, a gdy krzyczymy, zmienia kierunek. Owce są obcą formą życia, która nam nie zagraża, ale wymaga opieki. Niestety obcy-owce są tak zajęci myśleniem, że nie zwracają uwagi na otoczenie i wpadają pod kombajny czy traktory. Nasze zadanie polega na tym, aby chronić ich (je?) przed niebezpieczeństwami.

TECHNIKALIA

Sheep z pewnością spodoba się graczom. Autorzy gry stworzyli kolorowy, śmieszny świat. Oprawa dźwiękowa jest ciekawa. Prowadzenie zabawnych, nieporadnych owieczek do mety jest przyjemne, zwłaszcza gdy słyszymy śmieszne beczenie owcy Elvisa.



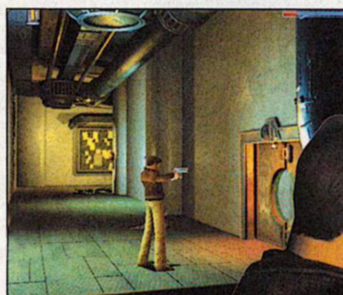
Każda owca powinna mieć dobre warunki do rozmyślań...

WERDYKT

Ta gra ma same atuty: świeży pomysł, staranne wykonanie, wysoką grywalność, dobry humor i zapowiadaną polską wersję. **GRY** doceniają Sheepa za oryginalność i prostotę.

Z zimną krwią. Wymowa: in kold blad

In Cold Blood[4]



Broń gotowa do strzału to znak, że coś poszło nie tak

Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Ta misja pozostanie na długo w pamięci Johna Corda. Gdyby tylko przypomniał sobie, co się tak naprawdę stało...

TREŚĆ GRY

In Cold Blood to gra przygodowo-zręcznościowa. Gdy John Cord, agent brytyjskiego wywiadu, odzyskuje przytomność, stwierdza, że jest torturowany. Nie wie co sprawiło, że został schwytany.

Pamięta tylko, że ktoś go zdradził. Przypomina sobie, że wysłano go na misję do kraju zwanego Wołgia. Jego celem było odnalezienie innego agenta – Scotta Kiefera, który odwiedził kopalnię uranu w Wołgii i niespodziewanie przestał przesyłać raporty do centrali. Coś poszło nie tak! Gdy Cord przypomina sobie kolejne wydarzenia, przenosimy się do gry.

TECHNIKALIA

Trójwymiarowa postać bohatera porusza się po dwuwymiarowych tłach. Ten system sprawdza się w wielu grach, ale niestety nie w In Cold Blood. Cord i inne postacie nie są szczegółowo przedstawione, a animacje ich ruchów wyglądają skokowo.

Zagadki są skomplikowane, a walka trudna. Wystarcza kilka strzałów i Cord pada martwy na ziemię. Jakość polskiej wersji jest przeciętna: niektóre kwestie brzmią świetnie, jednak inne zagrane są nieprzekonująco.

WERDYKT

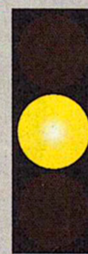
Zalety In Cold Blood to długi czas zabawy i polska wersja językowa. Niestety gra jest zbyt trudna dla początkujących. Z kolei dla tych najbardziej doświadczonych jest zbyt prosta. Powinna jednak spodobać się miłośnikom szpiegowskich akcji.

In Cold Blood



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Ubi Soft
Polski dystrybutor	LEM
Data wydania	już jest
Cena	119 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	PII 233, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Prognoza:



dobra

Zeus

[1]Zeus – najważniejszy bóg w starożytnej Grecji, władca innych bóstw i bogów. Według wierzeń mieszkał na górze Olimp

Pan Olimpu

Gra strategiczna na PC | Nasze rządy nad greckim miastem zaczynamy od wyznaczenia działek pod zabudowę. Ale jeśli sprzyja nam szczęście i nie obrażamy bogów, szybko stajemy na czele potężnej armii, przed którą drżą inne państwa-miasta Ściągawka na stronie 50

TREŚĆ GRY

Przenosimy się w czasy antycznych bogów, herosów i potworów. W kampaniach liczących do ośmiu scenariuszy prowadzimy miasta Teby i Ateny do zwycięstwa, uczestniczymy w wojnie trojańskiej i peloponeskiej. Bierzemy udział w wyprawach Jazona i pracach Heraklesa. Jeśli chcemy, przystępujemy do jednej z trzech gier otwartych, w których zakładamy i rozbudowujemy greckie miasto-państwo.

Na początku mamy tylko kawałek pola i drogę. Tworzymy sieć traktów i wyznaczamy miejsca pod budowę domów. Pojawiają się pierwsi mieszkańcy, którzy domagają się wody i żywności. Troszczymy się o ich bezpieczeństwo, zdrowie i stan budynków. Miasto stale się rozwija, więc dbamy o to, by domy stawiano w odpowiednich miejscach.

Biedniejszym mieszkańcom dostarczamy żywność i zaspokajamy ich potrzeby kulturalne. Jeśli spełniamy wszystkie ich żądania, stajemy się sławni. Nasi sportowcy, filozofowie i aktorzy zbierają laury na igrzyskach. Budujemy im pomniki, które sprawiają, że miasto jest piękniejsze. Pomniki wznosimy również, gdy ludzie są szczęśliwi, a także za każdym razem, gdy przybywa kolejny tysiąc mieszkańców.

Zamożni obywatele mają wyższe wymagania. Wyznaczamy im tereny pod budowę rezydencji w ekskluzywnych dzielnicach i zapewniamy zaopatrzenie miasta w luksusowe towary, takie jak wino, broń czy konie. Elity płacą przecież znacznie większe podatki!

Zarządzanie miastem wiąże się z poważnymi wydatkami. Jeśli nie opłacamy robotników, opuszczają oni swoje stanowiska pracy i miasto popada w ruinę. Drachmy, które są środkiem płatniczym, trafiają do skarbca dzięki podatkom zbieranym przez poborców. Otrzymujemy także pieniądze z handlu, gdy nawiązujemy kontakty z innymi miastami w Grecji. Zaprzyjaźnione miasta udzielają nam pożyczek w gotówce lub towarach. Odwzajemniamy się im podarunkami i pomocą.

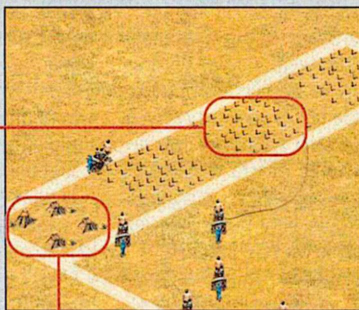
Aby zabezpieczyć miasto przed wrogami, budujemy mury obronne, na których czuwają straże i bramę, która nie przepuszcza przeciwników.

Wrogów łatwo zwyciężamy, jednak potwory, które niekiedy grasują w pobliżu, mogą zostać pokonane tylko przez bohaterów. Każde miasto powinno mieć własnego herosa. Budujemy więc dla niego dom i spełniamy jego zachcianki. Gdy znany bohater zamieszka w naszym mieście, pomaga w jego obronie.

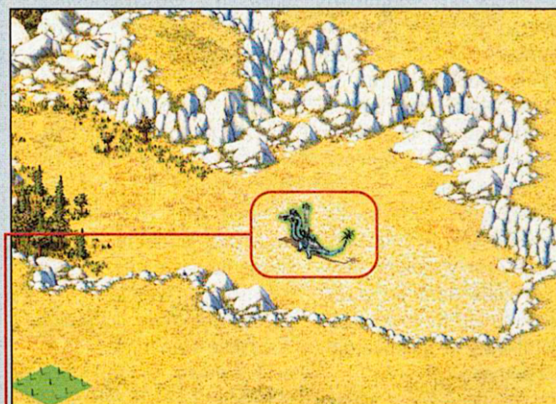
Według mitologii greckiej bogowie są nieśmiertelni, ale poza tym całkiem podobni do ludzi. Gdy budujemy im świątynie, zstępują z Olimpu i przechadzają się ulicami miasta. Każdy z 12 bogów może obdarzyć nasze polis swymi łaskami. Pamiętamy jednak, że niektóre bóstwa nie przepadają za sobą, więc wybudowanie świątyni jednemu bogowi ściąga na nasze miasto gniew i zemstę jego wroga.

Jeśli wybieramy kampanię, wszystkie scenariusze rozgrywamy na tej samej mapie, jednak wciąż rozbudowujemy miasto. W grze nie ma możliwości zarządzania kilkoma ośrodkami. Nawet gdy po pewnym czasie zakładamy kolonię i przejmujemy nad nią kontrolę, naszą metropolią zaczyna zarządzać pracownik.





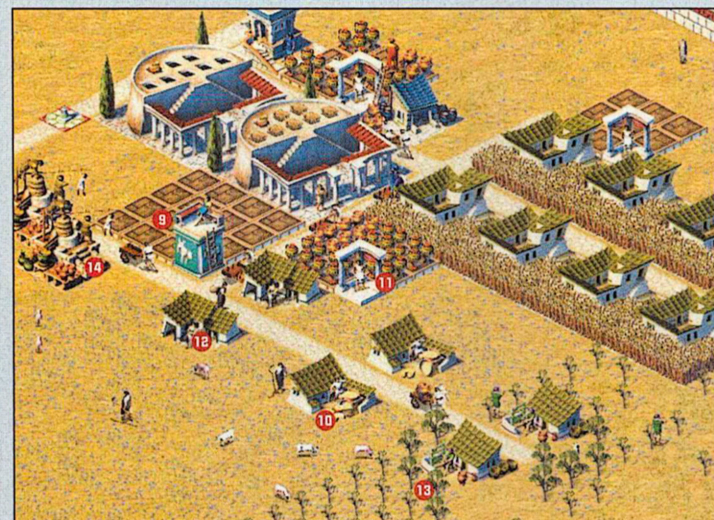
1 Miasto zakładamy w okolicy, w której nie ma wilków ani innych drapieżnych zwierząt. Wyznaczamy miejsca pod budowę domów ●. Czekamy na osadników. Wkrótce powstają pierwsze, prymitywne chatki ●



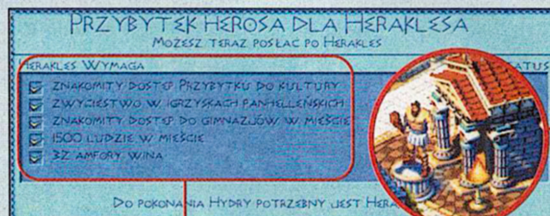
2 Niestety mamy sąsiada. W kamieniołomie marmuru zalęgła się Hydra ●. Pokona ją tylko wielki bohater Herakles



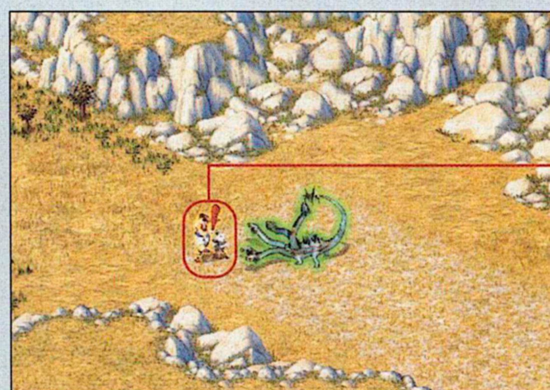
3 Na szczęście Hydra nie przeszkadza w rozwoju miasta. Wznosimy więc agory ❶ zaopatrujące mieszkańców w towary, fontanny ❷ dostarczające wody, gimnazja ❸, teatry ❹, mównice (podia) ❺ i szpitale ❻. Dzięki temu skromne domki przekształcają się w kamienice ❼. Stawiamy obok nich kwatery poborców podatkowych ❽, dzięki którym napełniamy skarbiec



4 W spichrzach gromadzimy zapasy pszenicy uprawianej na plantacjach ❾ i kozie mleko, którego dostarczaniem zajmują się mleczarze ❿. Magazyny ⓫ zapełniamy runem z owiec, którego dopływ zapewniają nam postrzygacze ⓬, oliwkami z plantacji ⓭ oraz oliwą otrzymywaną w tłoczniach ⓮



5 Sprowadzamy Heraklesa. Aby przybył, budujemy przybytek dla herosa ● i spełniamy liczne żądania ● wielkiego greckiego bohatera



6 Wszystko gotowe. Bez obaw wysyłamy posłańców do herosa. Herakles ● przybywa do naszego miasta i wyrusza do walki z Hydrą. Bez trudu zabija potwora. Oprócz tego zawsze udziela nam przydatnej pomocy

Miasto wysyła do kolonii pieniądze i wojsko, a my w zamian przekazujemy żywność, cenne surowce i wyroby rzemieślników.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy opcję Instaluj i zaczyna się instalacja. Pliki zawsze kopiowane są do katalogu Zeus – Pan Olimpu. Nawet gdy tworzymy inny, własny folder, program i tak umieszcza w nim podkatalog z nazwą gry. Po zatwierdzeniu folderu i wyborze jednego z trzech wariantów instalacji program instaluje grę i sprawdza sterowniki DirectX. Proponuje wybór przeglądarki internetowej oraz instalację odnośników do stron poświęconych grze. Dodaje skrót na pulpicie i pyta o pozwolenie na powtórne uruchomienie komputera.

TECHNIKALIA

Kolory gry pasują do śródziemnomorskiego klimatu. Oliwne gaje, winnice na skalistych tarasach,

STEROWANIE

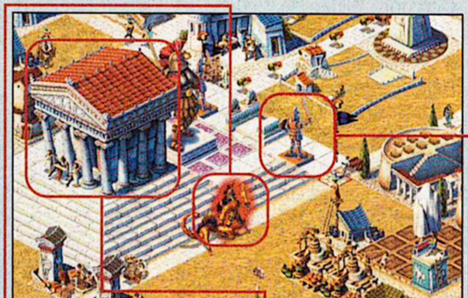
Lewy przycisk myszy – wskazanie budynku, miejsca budowy, oddziału, celu marszu/ataku
Prawy przycisk myszy – anulowanie wyboru
[1] – raport o ludności
[2] – raport o rolnictwie
[3] – raport o przemyśle
[4] – raport o dystrybucji
[5] – raport o zdrowiu i bezpieczeństwie
[6] – raport o administracji
[7] – raport o kulturze
[8] – raport o mitologii
[9] – raport o wojsku
[0] – raport o estetyce miasta
[-] – przegląd
[ctrl] od [F1] do [F4] – zaznaczanie miejsca na mapie
od [F1] do [F4] – przejście do zaznaczonego miejsca na mapie
[F5] – ekran gry w oknie Windows
[F6] – gra w rozdzielczości 800x600 punktów
[F7] – gra w rozdzielczości 1024x768 punktów
[P] – pauza (wracamy do gry, ponownie wciskając [P])
Spacja – przełączanie widoku raportu i normalnego
[Home] – kamera na północ
[pgup] – obrót kamery w lewo
[pgdn] – obrót kamery w prawo
[←][↑][↓][→] – przewijanie mapy
[alt] i [X] – wyjście z gry
[tab] – wybór mapy ogólnej (wracamy do gry, ponownie wciskając [tab])



7 Herakles ● przydaje się podczas odpierania najazdu wrogów, którym udało się uniknąć strzał straży ● i przedostać się przez wyrwy w murach. Nie zawsze jednak udaje się uchronić miasto przed zniszczeniami ●



8 Jeśli odpowiednio troszczymy się o rozwój kultury, nasi zawodnicy zwyciężają na igrzyskach ●. Dzięki tym sukcesom budujemy nowe pomniki, a nasze miasto staje się coraz sławniejsze i piękniejsze



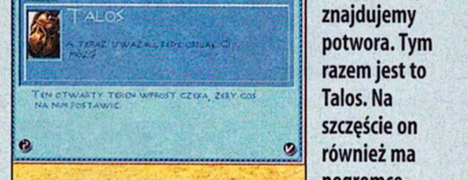
9 Po wybudowaniu świątyni ● z Olimpu na nasze ulice zstępuje bóg, który pomaga miastu. Ares ● daje nam dwa oddziały hoplitów, pomaga w atakach na inne polis i przysyła smoka ● broniącego przed najeźdźcami



10 Gdy nasze macierzyste miasto ⑮ jest duże, zakładamy kolonię ⑯. Szlaki handlowe łączące ją z zaprzyjaźnionymi miastami ⑰ greckimi i odległymi portami ⑱ sprawiają, że szybko się rozwija



11 Dzięki hurtowniom i portom ● handlujemy z innymi miastami. Każdy wybudowany port umożliwia wymianę towarów z jednym wybranym polis



12 Niestety, także na nowym miejscu znajdujemy potwora. Tym razem jest to Talos. Na szczęście on również ma pogromcę



13 Atakują nas wrogowie, którzy chcą zburzyć naszą niewielką kolonię. Powstrzymujemy ich ogniem floty ● i wysyłamy w bój wojska ●, których dostarczyło macierzyste miasto

PRAKTYCZNA ENCYKLOPEDIA WŁADCY



Z encyklopedii dowiadujemy się, że Herakles nie tylko pokonał Cerbera, ale też uprowadził go z Hadesu

Kto nosił stożkowate czapki pilos? Do czego służyła machina keraunoskopeion? Jak obecnie nazywa się Teodozja, dawna grecka kolonia na Krymie? Na te wszystkie pytania odpowiada Wielka encyklopedia kultur – Grecja, dodawana w prezencie do gry Zeus: Pan Olimpu. Znajdujemy w niej wiele informacji. Teatr grecki, sztuka, religia, wróżby i wyrocznie, mitologia, wojskowość, Akropol, architektura... Szczegółowo omówione są greckie wazy. Gdy wskazujemy na mapie miasta i kolonie, otrzymujemy informacje o ich historii. Wydarzenia z czasów starożytnej Grecji przedstawiono w kalendarium. Liczne artykuły zawierają uzupełnienia w postaci słowniczków i omówień. Jeśli chcemy, teksty z encyklopedii wygłasza lektor, słuchamy też muzyki. Jednak jak każda encyklopedia, ten produkt przeznaczony jest dla ludzi lubiących czytać. Na szczęście jednym kliknięciem myszy wysyłamy wybrany artykuł na drukarkę. Jeśli chcemy sprawdzić, ile wiadomości udało nam się zapamiętać, po lekturze włączamy test.



Encyklopedia pełna jest ciekawostek, brakuje jednak interesujących zdjęć i rysunków

Zeus Pan Olimpu



świątynie i rezydencje bogaczy odtworzono z dbałością o szczegóły. Widać, że twórcy gry poznali na wylot architekturę starożytnej Grecji.

Nasze miasto oglądamy z czterech stron świata. Niestety, niektóre budynki da się ustawić tylko w określony sposób. Na przykład pałac stawiamy albo frontem ku północy, albo ku południowi.

Muzyka buduje odpowiedni nastrój. Co prawda nie słyszymy w niej greckich motywów, jednak pasuje do śródziemnomorskich krajobrazów. Gdy zbliża się potwór lub przeciwnik, melodia przyspiesza, wzmagając napięcie.

Hades
Władca krainy umarłych. Według mitologii greckiej po śmierci źli ludzie trafiają do Tartaru, a dobrzy – na Pola Elizejskie

Obsługa gry jest prosta, a dodatkowo ułatwia ją przewodnik. Jest on podzielony na część przeznaczoną dla znawców serii Caesar i Faraona – poprzednich gier twórców Zeusa, oraz część dla osób, które nigdy nie zetknęły się z tego typu strategiami.

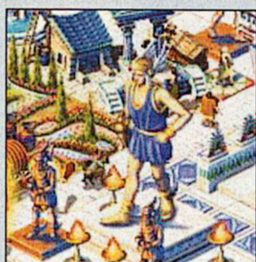
Narratorowi i wszystkim postaciom występującym w grze głosu użyczył znany aktor Henryk Talar. Niestety polska wersja językowa Zeusa ma błędy. Nazwy towarów i bogów nie odmieniają się, czytamy więc takie dziwolągi, jak Prześlij 6 cebula lub Uroczystość ku czci boga Afrodyta.

Instrukcja do gry zawiera bogate informacje o starożytnej Grecji. Tekst napisano ciekawie i dobrze tłumaczy on zawiłości gry. Instrukcja powinna jednak być obszerniejsza.

WERDYKT

Zeus to wybitna gra, która stawia przed nami coraz trudniejsze i coraz ciekawsze zadania. **GRY** doceniają fakt, że nie ma w niej krwawych starć, a przemoc jest symboliczna. Zróżnicowane scenariusze i liczne możliwości rozbudowy miasta zapewniają nam dobrą zabawę na długi czas.

DETALE



Hermes – dzięki łasce tego boga nasze statki handlowe i karawany poruszają się szybciej, a kupcy częściej zaglądają do miasta



Apollo – dzięki temu bogowi nasi zawodnicy częściej wygrywają igrzyska. Apollo chroni także miasto przed potworami



Demeter – ta bogini przemienia nieurodzajne pola w łąki. Dzięki niej nawet na pustyni budujemy gospodarstwa i uprawiamy pszenicę



Dionizos – bóg wina sprawia, że mieszkańcy są zadowoleni i spokojni, nawet gdy w mieście nie ma żadnych służb porządkowych

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU





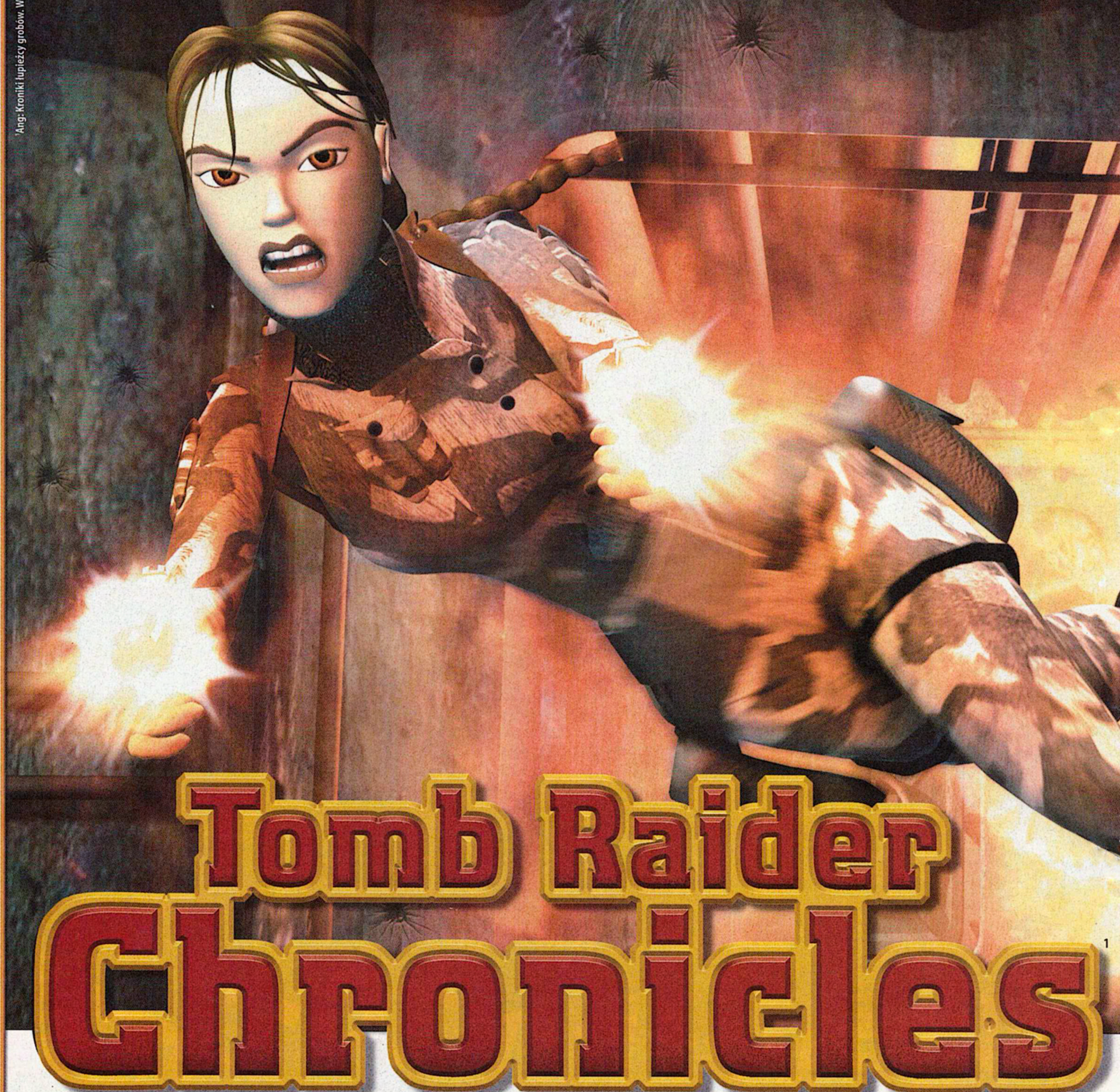
Zeus: Pan Olimpu

Producent:
Sierra/Impressions

Wydawca w Polsce:
Play it!

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
ZEUS PAN OLIMPU		Niezwykła strategia, która przenosi nas do świata dawnych Greków. Piękna, mądra i wciągająca. A w dodatku po polsku!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,14**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (420 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,00**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,67**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,01**
Punkty dodatnie/ujemne		za darmo multimedialna encyklopedia Grecji	+0,3
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**5,31**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	129 zł		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	114,90 zł Media Markt, Czeladź, tel. (032) 763 99 99		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/5,31 = 24,31 = dobra		



Tomb Raider Chronicles [1]

[1] Ang: Kroniki łupieżcy grobów. Wymowa: tum raider kronikls

Gra zręcznościowa na PC i PSX | Lara Croft zaginęła w Egipcie! Jej przyjaciele zebrali się, by powspominać najpiękniejszą panią archeolog wszech czasów. Czy to już koniec przygód Lary?!

TREŚĆ GRY

Tomb Raider Chronicles to piąta część jednej z najsłynniejszych gier akcji. Jej bohaterka, niebezpieczna i powabna archeolog Lara Croft, podbiła serca graczy, a gry, w których wystąpiła, rozchodzą się w milionach egzemplarzy!

Chronicles rozpoczyna się od rozmowy trzech przyjaciół Lary: Charlesa Kane'a, Winstona i ojca Dunstana. Wspominają oni dawne przygody panny Croft. Dzięki nim poznajemy szczegóły z jej przeszłości.

Akcja przenosi nas w różne miejsca na całym globie. Słuchamy opowieści o wyprawach Lary i trafiamy do Rzymu, gdzie zwiedzamy katakumby pod miastem. Przebrani w mundur wojskowy wkradamy się także do tajnej rosyjskiej bazy.

Wykonujemy różne zadania. W każdym wykazujemy się spostrzegawczością i umiejętnością kojarzenia faktów. Skaczemy, likwidujemy wrogów, unikamy niebezpieczeństw i otwieramy drzwi.

Lara dysponuje większym arsenałem niż w poprzedniej części gry. Wykorzystuje bronie strzelające różnymi rodzajami amunicji i łączy rozmaite przedmioty. Jeśli na przykład znajdujemy celownik laserowy, po połączeniu go z rewolwerem otrzymujemy snajperski rewolwer, z którego strzelamy nawet w ciemnościach, trafiając w przeciwników z ukrycia.

Łączymy nie tylko bronie, ale także zwykłe przedmioty. Na przykład gdy znajdujemy dwie połówki amuletu, składamy je w całość.

Ciekawym urządzeniem są okulary połączone z radiem.

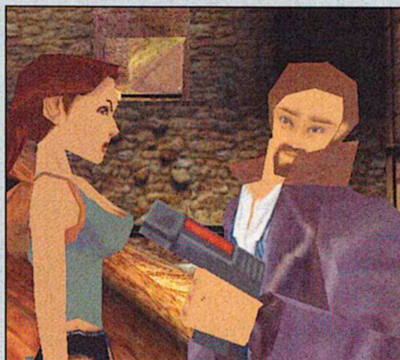
Dzięki nim porozumiewamy się z pomocnikiem pani archeolog – młodym hakerem Zipem, który unieszkodliwia pułapki i wykrywa zagrożenia, na przykład ostrzega nas przed systemami alarmowymi.

Już w poprzednich częściach gry Lara zmieniała stroje. Jednak Tomb Raider Chronicles to prawdziwa rewia mody. W filmie wprowadzającym pojawia się panna Croft odziana w piękną czarną suknię. W jednej z misji nosi ona czarne, skórzane

STEROWANIE

[↑][↓][→][←] – bieg do przodu, cofanie się, obracanie się w prawo lub w lewo
[ctrl] – strzał lub akcja
[alt] – skok
[.] – kucnięcie
[shift] – chód zamiast biegu
[0] na klawiaturze numerycznej – efektowny przewrót
Spacja – wyjęcie broni
[esc] – przejście do menu gry
[?] – przyspieszenie

PRZEBIEG GRY



1 Rozgrywkę urozmaicają przerywniki, w czasie których poznajemy kolejne szczegóły z życia Lary. Niestety grafika jest brzydka



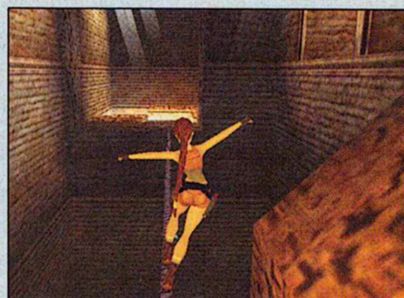
2 Główne zajęcie Lary polega na znajdywaniu kolejnych przełączników otwierających drogę naprzód. Na dłuższą metę jest to nudne



3 W czasie walki najlepiej przeskakiwać nad wrogiem i jednocześnie obracać się, nie zapominając o strzelaniu. Taki manewr zazwyczaj zaskakuje przeciwnika



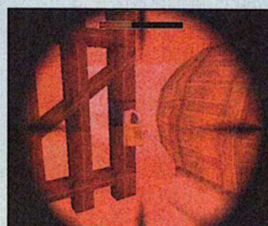
4 Gdy w pełnym biegu (z wciśniętym klawiszem [?]) naciskamy klawisz skoku, Lara wykonuje zgrabny przewrót przez bark. Pomaga to unikać kul



5 Lara potrafi teraz chodzić po linach. Gdy zaczyna się przechylać w którąś stronę, naciskamy klawisz ze strzałką skierowaną w przeciwnym kierunku. W tym wypadku jest to [←]



6 Dzięki opcji łączenia przedmiotów tworzymy nowe, interesujące typy broni. Gdy połączymy rewolwer z celownikiem laserowym...



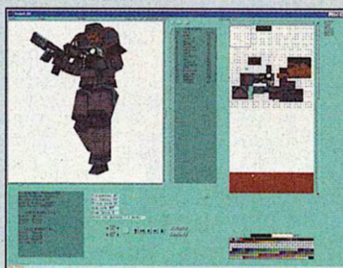
7 ...otrzymujemy broń, za pomocą której niszczymy kłódki w drzwiach. Przez celownik rozglądamy się po okolicy i znajdujemy ciekawe przedmioty



8 Dlaczego umiejętność pokonywania załomów nie pojawiła się w poprzednich częściach gry? Przecież Lara zawsze była wysportowana!

Tomb Raider Chronicles

EDYTOR POZIOMÓW





Edytor nie pozwala na zmiany w postaci Lary

Do gry dołączony jest rozbudowany edytor poziomów, którego nie było w poprzednich częściach. Służy on do projektowania pomieszczeń i przeciwników z wykorzystaniem gotowych elementów. To właśnie za jego pomocą stworzono Chronicles. Do edytora dołączone są cztery przykładowe poziomy z Last Revelation, poprzedniej części gry.

wdzianko, w jeszcze innej występuje w mundurze. Najczęściej jednak ubiera się w obcisłą seledynową koszulkę i zgrabne, nie krępujące ruchów szorty.

INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po umieszczeniu płyty w czytniku CD-ROM. Dostępny jest tylko jeden typ instalacji zajmujący na twardym dysku około 200 MB. Po zainstalowaniu uruchamiany program konfiguracyjny, w którym wybieramy ustawienia grafiki odpowiadające wydajność naszej karty graficznej i procesora.

DETALE



Pasek energii Lary pojawia się w górnym rogu ekranu. Widzimy go, gdy wyciągamy broń albo gdy Larze ubywa (lub przybywa) zdrowia



Gdy naciskamy klawisze [Ⓐ] i [Ⓑ], Lara przyspiesza, a w rogu ekranu pojawia się szybko malejący pasek. Gdy maleje do zera, Lara zatrzymuje się. Na szczęście energia szybko się odnawia

TECHNIKALIA

Grafika w Chronicles to po prostu kpina. Piąta część przygód Lary używa tego samego programu graficznego, za pomocą którego stworzono cztery lata temu pierwszego Tomb Raidera! Wprowadzono w nim zaledwie kilka kosmetycznych ulepszeń – pojawił się efekt mgły, niektóre materiały metalicznie połyskują, a gdy Lara wychodzi z wody, przez chwilę kapią z niej krople.

Animacje ruchów bohaterki są płynne, ale efekty światłocienia przypominają gry sprzed czterech lat. Przeciwnicy są niedopracowani, a ich kanciaste postacie wyglądają komicznie. Pod względem grafiki Chronicles ustępuje nowym grom, takim jak Heavy Metal F. A. K. K.[2]

Autorom Chronicles nie chciało się nawet zamówić nowych kompozycji muzycznych – w grze słyszymy te same utwory, co w pierwszej części!

WERDYKT

Miłośnicy Lary Croft znajdują w Tomb Raider Chronicles klimat znany z poprzednich części, a także ciekawe poziomy i scenariusze misji. Jednak pod względem grafiki i animacji gra jest przestarzała. Dlaczego od czterech lat autorzy nie zmienili programu graficznego? Najwyższy czas odmłodzić pannę Larę Croft!

Na plus należy zapisać, że Chronicles to gra długa i trudna. Nawet starzy wyjadacze spędzą nad nią wiele dni.

Mimo wszystkich wad Tomb Raider Chronicles to ciekawa gra zręcznościowa. Jest jednak wiele znacznie lepiej opracowanych tytułów.

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Tomb Raider Chronicles



Producent:
Core Design / Eidos Interactive

Wydawca w Polsce:
IM Group

wersja na PlayStation	jest
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dostateczna**	**3,00**
TOMB RAIDER CHRONICLES		Nowe przygody Lary Croft, ale oprawa przestarzała. Gra wygląda jak eksponat muzealny, choć zachowuje atuty poprzednich części	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (220 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,86**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	nie działa • działa • działa	4,33
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,03**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**2,67**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**3,78**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,78**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	139 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	125 zł Sirius, Wadowice, tel. (033) 823 52 11
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139 zł / 3,78 = 36,77 = dostateczna

HALF-LIFE generacja

Niepowtarzalna, Kolekcjonerska
Edycja Kultowej Gry Akcji



PAKIET ZAWIERA:

HALF-LIFE
GRA ROKU 1998
EUROPY ŚRODKOWO-WSCHODNIEJ*

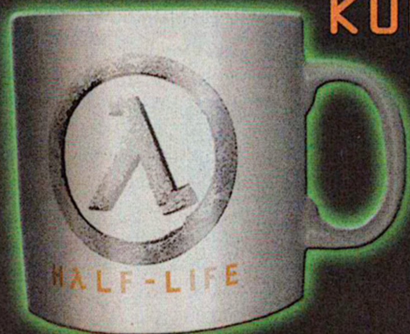
UPLINK
NOWY EPIZOD
Z WERSJI DEMONSTRACYJNEJ

TEAM FORTRESS
NAJLEPSZĄ DOSTĘPNĄ GRĘ
DLA ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

OPPOSING FORCE
JEDYNE OFICJALNE ROZSZERZENIE
DO GRY JEDNOOSOBOWEJ

COUNTER STRIKE
WIELOOSOBOWE
ANTYTERRORYSTYCZNE
PRZEŻYCIE

INDUSTRIALNY KUBEK



*w plebiscycie prasy branżowej

Francuski napastnik Thiery Henry sprawia nam w czasie meczu wiele kłopotów. Chyba że gra w naszej drużynie

PRZEBIEG GRY



1 Przed meczem odbywa się prezentacja drużyn. Piłkarze wbiegają na murawę, rozgrzewają się i sędzia daje znak do rozpoczęcia gry



2 Podczas meczu zawodnicy odnoszą kontuzje. Kontuzjowany piłkarz porusza się bardzo wolno, więc w czasie najbliższej przerwy zmieniamy go



3 Będąc na czystej pozycji, strzelamy gola, gdy bramkarz wychodzi z bramki, ale nim zdąży podejść do naszego zawodnika



4 Strzelenie bramki bezpośrednio z rzutu wolnego jest niemal niemożliwe. To największa wada serii FIFA. Może w wydaniu 2002 coś się zmieni?



5 Jeśli nasz zawodnik odbiera przeciwnikowi piłkę przy linii kończącej boisko, to zazwyczaj ją przekracza. To kolejna irytująca wada tej gry.



6 Walka o zwycięstwo jest ostra. Często dopiero na powtórkach widzimy, jak nieprawdopodobne akrobacje wykonują piłkarze, aby strzelić gola!



Gra sportowa na PC i PSX | Sezon rozpoczęty! Piłkarskie drużyny walczą o każdy metr murawy, kibice szaleją, kamery ledwie nadążają za piłką, a komentatorzy dostają chrypki. Nadeszło kolejne rozdanie piłkarskiego pokera, w którym stawką jest Puchar Świata

FIFA 2001[1]

TREŚĆ GRY

W FIFIE 2001 jesteśmy jednocześnie menedżerem i trenerem, a w czasie meczu sterujemy zawodnikami drużyny piłkarskiej. Do wyboru mamy jedną z 50 reprezentacji narodowych (jest Polska z Olisadebe). Są też kluby z 17 lig świata. Niestety nie znajdujemy wśród nich polskiej ekstraklasy.

Zarządzanie drużyną polega przede wszystkim na kupowaniu zawodników od innych klubów. Przed meczem dobieramy skład drużyny. Wybieramy 11 zawodników biorących udział w meczu i ustawiamy ich na boisku. W zależności od umiejętności zawodników ustalamy, kto będzie wykonywał rzut rożny, kto karny, a kto wolny. Po rozpoczęciu meczu zmieniamy taktykę w zależności od sytuacji.

W czasie meczu kierujemy piłkarzem znajdującym się aktualnie przy piłce lub przebywającym najbliżej niej. Do wyboru mamy wiele zagrań ofensywnych i defensywnych stosowanych na prawdziwych boiskach, na przykład krótkie podanie, lob (dalekie górne podanie), wejście ciałem, brutalny wślizg i kilka rodzajów strzałów na bramkę. Podajemy piłkę do zawodników z naszej drużyny, odbieramy ją przeciwnikom, a jeśli trzeba, faulujemy ich, choć grożą za to żółte i czerwone kartki.

Bierzemy udział nie tylko w meczach ligowych i finałach mistrzostw świata. Tworzymy własne turnieje, ligi i drużyny, rozgrywamy mecze towarzyskie i bierzemy udział w rozgrywkach przez internet – jeśli mamy do niego dostęp.

INSTALACJA

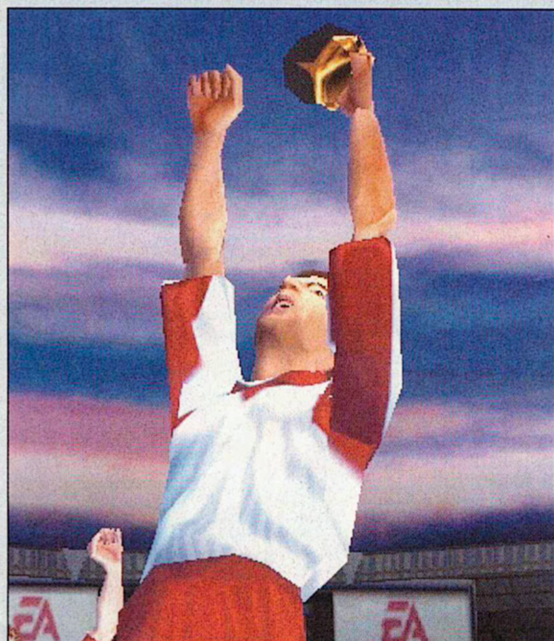
Po włożeniu płyty do napędu CD-ROM uruchamia się program instalacyjny. Sam proponuje folder, do którego chce skopiować pliki. Wybieramy jeden z trzech rodzajów instalacji: typową, pełną lub własną. Ta ostatnia pozwala wybrać elementy gry, które zostaną zainstalowane. Po skopiowaniu plików program pyta, czy zainstalować DirectX. Pyta też, czy umieścić skrót do gry na pulpicie i czy zainstalować pliki niezbędne do gry przez internet.

TECHNIKALIA

Gra FIFA 2001 w porównaniu z wersją z ubiegłego roku znacznie się zmieniła. Poprawiono postacie zawodników. Widzimy więcej szczegółów ich ubiorów. Jedyną wadą jest fakt, że twarze piłkarzy są podobne. Tylko oblicza kilku zawodników, którzy uczestniczyli w tworzeniu gry (dzięki skomplikowanym urządzeniom przeniesiono ich ruchy do komputera), przypominają twarze gwiazd piłki nożnej.

Niektóre ruchy piłkarzy wyglądają nieprawdopodobnie, na przykład supergole regularnie strzelane nożycami, prze-

[1] FIFA to Międzynarodowa Federacja Piłki Nożnej. Nazwa jest skrótem od francuskiego Fédération Internationale de Football Association. Wymowa: federasją ęternasjonal de fotbal asosjasją. Organizacja ta założona została w 1904 roku w Paryżu. Polska jest jej członkiem od 1921 roku



7 Za dobrą grę otrzymujemy najwyższe piłkarskie trofeum – Puchar Świata. Polska drużyna zdobyła go dotychczas jedynie w rozgrywkach komputerowych...

wrotką czy szczupakiem. Zdarzają się też inne wpadki. Jedną z nich jest fakt, iż zawodnicy wychodzą poza linie boczne lub końcowe boiska, jeśli wywalczyli piłkę blisko nich. W podbramkowym zamieszaniu piłka często przez chwilę kozłuje w miejscu, na co spoglądają bezczynnie: bramkarz, obrońca i napastnik.

Animowane wstawki, które widzimy w czasie gry pokazują wejście drużyn na murawę i ich rozgrzewkę, radość piłkarzy po strzeleniu bramki, moment otrzymania kartki (faulujący przeprasza poszkodowanego!).

W czasie gry słyszymy dynamiczną muzykę i rzeczowy komentarz Johna Motsona i Marka Lawrensona, znanych brytyjskich sprawozdawców sportowych. Niekiedy ich kwestie są jednak irytujące. Zwłaszcza gdy po raz setny nie trafiamy z rzutu wolnego i słyszymy: czasami się trafia, czasami nie.

DETALE



Dzięki edytorowi poprawiamy wygląd zawodników. Jednak oblicza Polaków nawet po tym zabiegu nie przypominają naszych piłkarzy

Obsługa ma wadę: nie możemy dowolnie zmieniać ustawień klawiszy sterowania. Opanowanie sztuczek takich jak przeskakiwanie nad przeciwnikiem, który wykonuje wślizg wymaga wielu prób.

WERDYKT

FIFA 2001 jest grą czysto zręcznościową, przez co zwolennicy realistycznej symulacji piłkarskiej nie są z niej zadowoleni. Zbyt wiele tu uproszczeń, wciąż za małe znaczenie gry zespołowej, a za duże możliwości pojedynczego zawodnika.

GRY przy ocenie FIFY 2001 mają dylemat: co prawda jest to najlepsza gra piłkarska, ale za mało różni się od poprzedniego wydania.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybranie wskazanej opcji w menu
[←] [↑] [↓] [→] – kierunek biegu wybranego piłkarza
[S] – podanie
[D] – strzał
[W] (uderzany) – szybki bieg
[A] – lob
[E] – osłanianie piłki ciałem
[Q] – podanie na wolne pole
Lewy [shift] lub [ctrl] – podskok
[Insert] lub [alt] – obrót o 360 stopni
Spacja – zmiana taktyki na jedną z dwóch pozostałych

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



FIFA 2001

Producent: **EA Sports**

Wydawca w Polsce: IM Group



wersja na **PlayStation**	jest
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
FIFA 2001		Kolejna FIFA: lepsza, ładniejsza, szybsza i ciekawsza. Bezapelacyjnie najlepsza, ale jej monopolistycznej pozycji dobrze zrobiłaby silna konkurencja	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (83 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,00**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	czterech/dwudziestu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,03**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**5,03**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	139 zł		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	118 zł Planeta Gier, Warszawa, tel. (022) 863 76 72		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139 zł / 5,03 = 27,62 = dobra		

Baldur's Gate II[1]

Gra fabularna na PC | Pan Mordu zginął. Jednak przewidując własną śmierć, spłodził setki śmiertelnych potomków. Nasz bohater jest jego synem, nosi piętno ojca...

Ściągawka na stronie 56

WERSJA POLSKA

Polonizacja Baldur's Gate II była ogromnym przedsięwzięciem. 11 tłumaczy przełożyło na polski ponad 3000 stron angielskiego tekstu. Zajęło im to dwa miesiące.

Po przetłumaczeniu tekstów została nagrana ścieżka dźwiękowa. Głosów użyczyli postaciom między innymi Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski.

W studiu, gdzie nagrywano polską wersję Baldur's Gate II, reporter **GIER** rozmawiał z Wiktorem Zborowskim, który podłożył głos Jona Irenicusa. Aktor powiedział nam, że jedyną pasjonującą go grą jest golf. Natomiast jego córki bawią się w gry komputerowe i oceniają, czy tata dobrze wypadł.

Zborowski nie po raz pierwszy występuje w grach. Dotychczas wcielał się głównie w czarne charaktery. Twierdzi, że to efekt specyficznego brzmienia jego głosu.

Aktor nie przygotowywał się długo do nagrań. Obejrzał fragmenty gry, a w nadaniu wypowiedziom właściwego klimatu pomagali mu specjaliści dobrze znający Baldur's Gate II oraz sposób mówienia angielskiego aktora.



Irenicus to szalony i okrutny mag z miasta Amn...



...Wiktor Zborowski wczuwa się w jego osobę

TREŚĆ GRY

W pierwszej części Baldur's Gate pokonaliśmy Sarevoka, demonicznego brata naszego bohatera. W drugiej odsłonie gry kontynuujemy przygodę.

Nasz heros to syn Baala, Pana Mordu. Dysponuje potężną mocą, jednak szalony mag Jon Irenicus chwyta go i poddaje eksperymentom. Na szczęście z pomocą przychodzą mu przyjaciele. Bohater ucieka z więzienia i poprzysięga zemstę oprawcy. Jednak Zakapturzeni Czarodzieje chwytają Irenicusa, a wraz z nim przyrodnią siostrę bohatera – Imoen.

Podążamy śladem Imoen. Zagłębiamy się w świat tajnych organizacji, które za pomocą oszustw, intryg i skrytobójstw walczą o bogactwo i wpływy. Poszukiwania Imoen

PRZEBIEG GRY



1 Przygodę rozpoczynamy od określenia rasy, profesji i współczynników głównego bohatera. Jeśli chcemy, kontynuujemy przygodę postacią z pierwszej części gry



2 Już na samym początku gry dołącza do nas trójka przyjaciół z pierwszej części Baldur's Gate. Z czasem spotykamy kolejnych bohaterów, którzy pomagają nam pokonywać trudności



3 Warto rozmawiać z każdą napotkaną istotą. W ten sposób zdobywamy informacje o zadaniach pobocznych. Za wypełnianie ich dostajemy dodatkowe punkty doświadczenia



4 Gdy nie wystarczają słowa, sięgamy po miecz. Walka toczy się w czasie rzeczywistym, jednak gdy naciskamy spację, zatrzymujemy grę i spokojnie wydajemy polecenia członkom drużyny



5 Nasi bohaterowie potrzebują ekwipunku. Oprócz tradycyjnego uzbrojenia są to magiczne przedmioty, takie jak okulary identyfikacji lub sakiewki, w których mieści się wiele klejnotów

[1] Ang. Wrota Baldura. Wymowa: baldurs gejt. Wrota Baldura to nazwa miasta, w którym toczyła się akcja pierwszej części gry

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – poruszanie się i atak
- Spacja – zatrzymanie gry
- [H] – ukrycie opcji
- [M] – pokazanie mapy
- [R] – pokazanie karty cech postaci
- [I] – pokazanie ekwipunku postaci
- [Q] – zapisanie stanu gry
- [J] – notatnik
- [Z] – odpoczywanie

prowadzą nas poza mury miasta Athkatla. Odwiedzamy podwodne miasto i inne wymiary. Przemierzamy niebezpieczne równiny Amn i pełne pułapek korytarze.

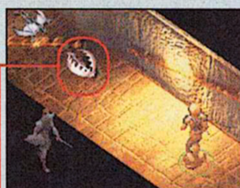
Bohaterowie, którzy przyłączają się do naszej drużyny, mają własne słabości i marzenia. Każdy z nich dąży do osiągnięcia innych celów.

INSTALACJA

Po umieszczeniu w napędzie CD-ROM płyty oznaczonej jako CD1 pojawia się okno wprowadzające. Klikamy na napis Instalacja. Program daje nam do wyboru kilka wersji instalacji. Najlepiej zdecydować się na standardową. W czasie instalacji umieszczamy w napędzie kolejne płyty CD.

Przy pierwszym uruchomieniu gry pojawia się ekran opcji. Ustalamy tu poziom trudności rozgrywki, parametry sztucznej inteligencji oraz ustawiamy grafikę i dźwięk.

DETALE



Złodziej zastawia pułapkę ● na potwory. Łowca nagród tworzy znacznie groźniejsze sidła. Pułapki nie działają na członków drużyny

TECHNIKALIA

Baldur's Gate II ma grafikę w wysokiej rozdzielczości. Gra obsługuje akceleratory 3D, ale ich użycie poprawia wygląd tylko nielicznych elementów, takich jak efekty czarów.

W wąskich przejściach bohaterowie mają trudności ze znalezieniem właściwej drogi. To jedna z nielicznych wad gry.

Polskie wydanie Baldur's Gate II zawiera dodatkową płytę. Znajdujemy na niej ścieżkę dźwiękową z gry i niezbyt przydatne dodatki, na przykład obrazki i głosy bohaterów.

WERDYKT

Baldur's Gate II to najlepsza komputerowa gra fabularna. Wygodna obsługa, dopracowane realia świata fantasy oraz nastrojowa grafika i muzyka zapewniają niezwykłe wrażenia w czasie rozgrywki. Dzięki rozbudowanej fabule bawimy się przez wiele godzin.



6 Świat podzielono na różne obszary. Podróżujemy między nimi, korzystając z mapy. Im dłuższa podróż, tym pewniejsze jest, że po drodze spotkamy wrogów i dojdzie do walki. Po każdej długiej wyprawie zmęczona drużyna potrzebuje odpoczynku

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Baldur's Gate II

Producent:
Black Isle/Interplay

Wydawca w Polsce:
CD Projekt



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Wspaniała gra fabularna, godny następca poprzednika. Z przyjemnością wkraczamy w cienie Amn, w których kryje się tajemnica naszego przeznaczenia	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,41**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1290 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	celujący	6
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działá • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,94**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,50
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,50
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,50
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,50
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,67**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/sześciu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,18**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**5,18**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	159 zł		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	139 zł Play, Warszawa, tel. (022) 832 54 30		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł /5,18 = 30,69 = dostateczna		

'Ang. Karmazynowe przestworza. Wymowa: krimzon skajs

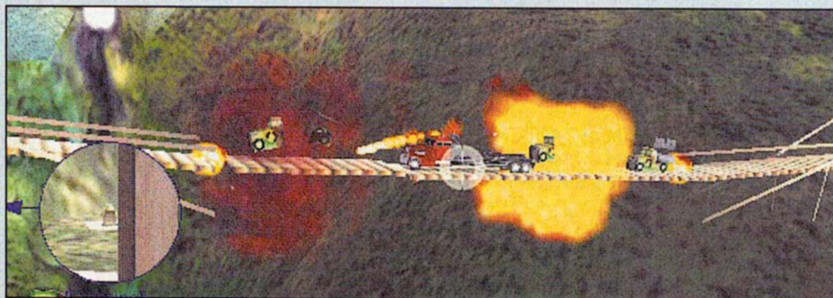
PRZEBIEG GRY



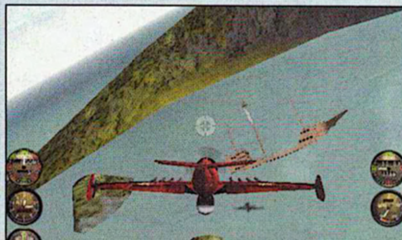
1 Przed każdą misją uczestniczymy w odprawie, na której zapoznajemy się z nowym zadaniem



2 Nieraz przemykamy ciasnymi przesmykami, w których samolot ledwie się mieści



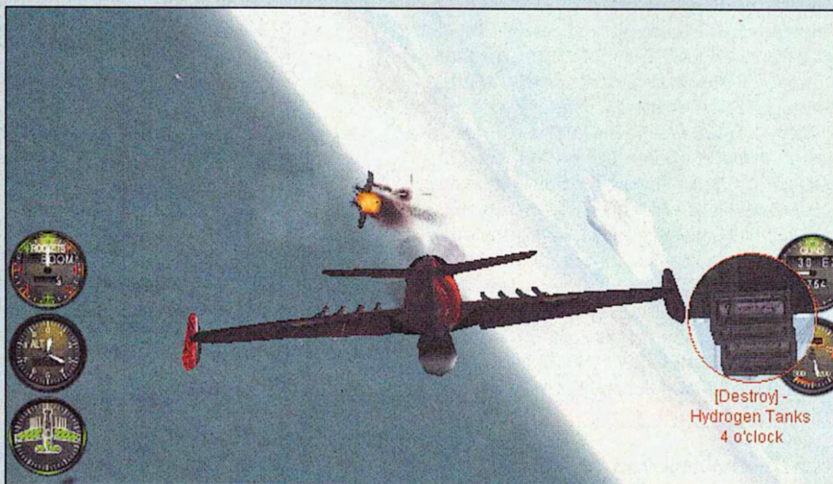
3 Transporty samochodowe wroga są smacznym kąskiem dla powietrznych piratów! Na moście ciężkie pojazdy są praktycznie bezbronne. Strzelamy do nich jak do kaczek



4 Jesteśmy piratem powietrznym, więc odkrywamy pirackie skarby!



5 Oto nasza baza – sterowiec Pandora. Stale bronimy go przed atakami konkurencji!



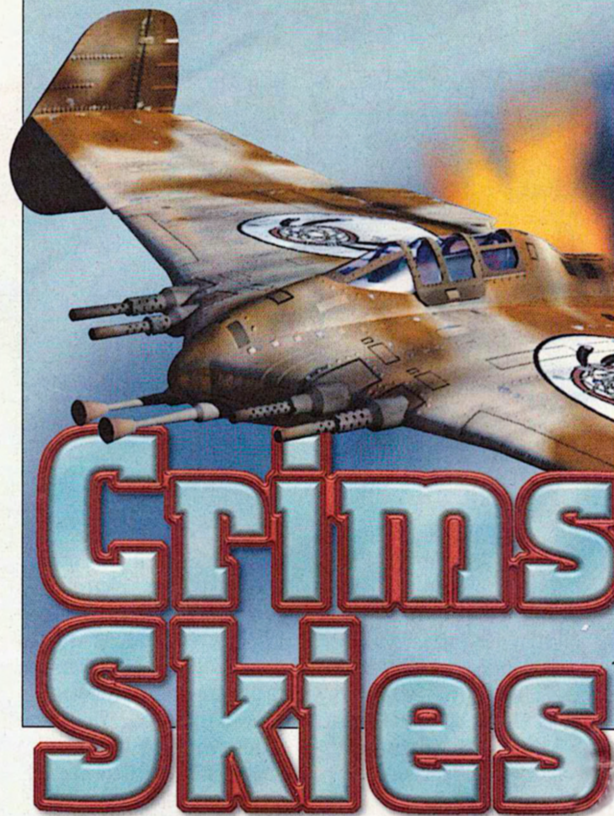
6 Powietrzne pojedynki to nasz chleb powszedni. Samoloty, którymi latają wrogowie, wyglądają dziwacznie, ale to w końcu alternatywna historia lotnictwa



7 Staramy się zniszczyć jak najwięcej sterowców wroga ●. W ten sposób pozbawiamy przeciwników baz, w których dokują samoloty



8 Po ukończeniu misji oglądamy nagłówki gazet zachwycających się naszą brawurą ●. Podliczamy też zestrzelone maszyny wroga ●



Gra zręcznościowo-symulacyjna na PC | **Zawrotna prędkość, walki w przestworzach, zrabowane pieniądze... Oto życie podniebnego pirata w latach trzydziestych naszego stulecia!**

TREŚĆ GRY

W roku 1937 kryzys ogarnia Stany Zjednoczone. Wczorajsi bogacze stają się bankrutami. Miliony ludzi tracą pracę. Na nieszczęściu bliźnich bogacą się szalbierze i oszuści. Nastaje kolejny okres prohibicji – całkowitego zakazu sprzedaży alkoholu. Można go kupić tylko od przemytników. Unikają oni kontroli celnej, używając samolotów, którymi przewożą mocne trunki z Meksyku.

Rząd traci władzę, a Stany Zjednoczone rozpadają się na 25 niezależnych państewek. Armia amerykańska słabnie, żołnierze dezerterują lub zostają najemnikami.

Nad niebem USA pojawiają się rosyjskie i brytyjskie statki powietrzne. Byli biznesmeni stają na czele przemytniczych gangów. Ich bazami są sterowce, we wnętrzu których dokują pirackie samoloty. Ludzie, którzy są wystarczająco odważni, aby usiąść za sterami tych samolotów, zarabiają olbrzymie pieniądze.

Wcielamy się w Nathana Zachary'ego, przywódcę bractwa powietrznych korsarzy. Nienawidzi nas co najmniej kilku szefów konkurencyjnych gangów, więc nie brakuje powodów do powietrznych starć.

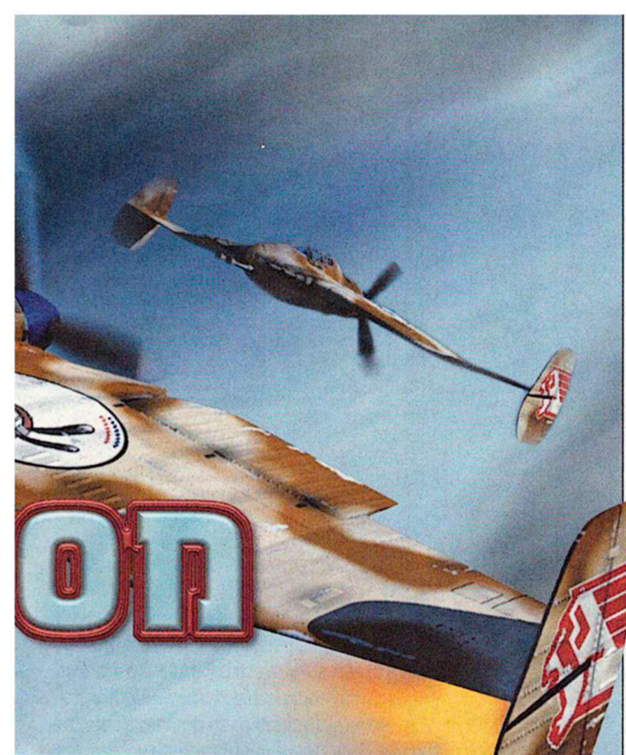
W grze wykonujemy różne misje. Poszukujemy osiemnastowiecznych pirackich skarbów, walczymy z polującymi na nas łowcami nagród. Uwalniamy naukowców schwytanych przez rosyjską armię. I oczywiście porywamy piękne aktorki z samego środka Hollywood. Nie brakuje także wyścigów na śmierć i życie... Praktycznie każda misja czymś nas zaskakuje!

STEROWANIE

- F3 – zmiana działek
- F4 – zmiana rakiet
- Spacja – strzał z działka
- X – odpalenie rakiety
- E – namierzenie następnego wroga
- + – przyśpieszanie
- N – gaz do dechy (dopalacz)
- – – hamowanie
- F1 – lista komend (wciskamy kilka razy)

INSTALACJA

Gra sprawdza, czy na naszym twardym dysku znajduje się pakiet DirectX w wersji 7.0a i jeśli go brak, proponuje zainstalowanie. Następnie wybieramy jedną z wersji instalacji: minimalną (zajmuje 680 MB) lub pełną (846 MB). Jednak niezależnie od tego, na którą się decydujemy, rozgrywka wygląda tak samo. Nasza



decyzja zależy więc tylko od tego, czy mamy dużo wolnego miejsca na dysku.

TECHNIKALIA

Mimo, że latamy samolotami, Crimson Skies nie jest grą symulacyjną! Maszyny, za sterami których zasiadamy, nigdy nie istniały, zaś samolotami są tylko z nazwy. Ich osiągi przyprawiają o zawrót głowy. Takich przyspieszeń, ostrych zakrętów i prędkości nie powstydziłyby się myśliwce z Gwiezdnych wojen, a tym bardziej najlepsze dzisiejsze odrzutowce.

Ta gra jest stworzona po to, aby bawić. Siadamy za sterami i czujemy, że naprawdę lecimy. Zdaniem **GIER** pomysł stworzenia na bazie symulatora zręcznościówki z dobrą fabułą to strzał w dziesiątkę.

GROM podoba się wesoła piracka muzyczka przygrywająca nam w czasie podniebnych wyczynów. Wszystkie dialogi są mówione, łącznie z odprawą przed misją. W trakcie lotu słyszymy głosy naszych pomocników, a także wrogów wołających o pomoc lub miotających przekleństwa.

Grafika w Crimson Skies prezentuje się świetnie. Kolory są jak z bajki i znakomicie pasują do gry. Samoloty i tereny, nad którymi latamy są przedstawione szczegółowo. Widzimy wiele słynnych amerykańskich budowli, na przykład Statuę Wolności w Nowym Jorku lub sławny most Golden Gate w San Francisco!

Dzięki bogatym opcjom konfiguracyjnym bez problemów dopasowujemy jakość grafiki do możliwości peceta, na którym uruchamiamy Crimson Skies.

WERDYKT

Tak dynamicznej i oryginalnej gry dawno nie było. Spodoba się ona każdemu, kto ma dżojstik i szuka dynamicznej rozrywki. Ta gra nie polega na nudnych patrolach, w czasie których nie widać śladu wrogich maszyn. W Crimson Skies wróg pojawia się od razu, a radar jest niepotrzebny. Aby dopaść przeciwnika, wykonujemy karkołomne sztuczki. Gra ta wyjątkowo przypadła **GROM** do gustu.

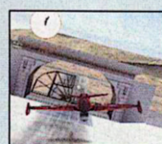
DETALE



Kto odważy się przelecieć przez O w napisie Hollywood? To jeden z celów misji!



Statua Wolności, symbol Ameryki, wygląda jak na pocztówce z Nowego Jorku



Nadlatujemy nad bramę, strzelamy i przelatujemy przez rozpadające się kraty!

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98 — SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Crimson Skies

Producent: **Microsoft**

Wydawca w Polsce: **APN Promise**



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
CRIMSON SKIES		W karmazynowych przestworzach jesteśmy wolni i szczęśliwi. Oby tylko nie potłukły się butelki z przemycaną whisky!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6515405	3
Serwis online	1%	www.microsoft.com/poland	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,51**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (895 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	angielski	1
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,75**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • skokowy	2
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • skokowy	2
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • skokowy	4,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • płynny	4,5
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,17**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,74**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra**	**4,74**
CENA/JAKOŚĆ	**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	189 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	159 zł Media Markt, Czeladź, tel. (032) 763 99 99	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	189 zł/4,74 = 39,87 = dostateczna	

Blair Witch Część pierwsza: Rustin Parr[1]

[1] Ang. Wiedźma z Blair: Rustin Parr. Wymowa: bler łicz rastin par

Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | W mrocznych głębinach lasu czeka na nas wiedźma z Blair. Czujemy na ramieniu jej lodowaty oddech... Pora zacząć się bać! Ściągawka na stronie 60

TREŚĆ GRY

W 1941 roku do sklepu w małym amerykańskim miasteczku Burkittsville wszedł lokalny samotnik Rustin Parr i oświadczył: skończyłem! W jego domu odnaleziono ciała siedmiorga pomordowanych dzieci. Masakrę przeżył tylko mały Kyle Brody, który od tego czasu nie odzywa się do nikogo.

Przesłuchiwany Parr wyznał, że do zbrodni zmusił go duch starej czarownicy z Blair. Nikt by w to nie uwierzył, gdyby nie fakt, że Burkittsville nazywało się kiedyś Blair, a historia wiedźmy znana jest w okolicy.

Wydarzenie to przyciąga uwagę tajnej organizacji Nawiedzony Dom (po angielsku: Spookhouse, wymowa: spukhałs) walczącej z nadprzyrodzonymi zjawiskami. Spookhouse wysyła na miejsce panią doktor Elspeth Holliday. Ma ona sprawdzić, czy w mieście działają siły nadprzyrodzone.

Blair Witch to przemyślana i ciekawa gra. Jej głównym atutem jest atmosfera ciągłego zagrożenia. Fabuła Rustin Parr nawiązuje do filmu Blair Witch Project oraz do gry Nocturne wydanej w zeszłym roku.

Sprawa Rustina Parra to pierwsza część trylogii Blair Witch. Wkrótce ukażą się dwie następne gry na ten temat.

INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Gra pozwala nam jedynie wybrać folder, w którym jest instalowana. Na twardym dysku zajmuje aż 900 MB, a dodatkowych 200 MB potrzebuje na informacje tymczasowe! Dlatego przed rozpoczęciem zabawy porządkujemy dysk.

PRZEBIEG GRY



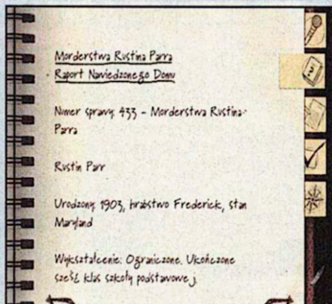
1 Grę zaczynamy od wizyty w siedzibie organizacji Nawiedzony Dom. Zanim ruszymy do akcji, przechodzimy trening



2 Początkowo walka sprawia nam trudności. Dopiero po pewnym czasie przyzwyczajamy się do sterowania



3 Nasz pokój w jedynym hotelu w Burkittsville jest ciasny. Przechowujemy w nim specjalistyczny sprzęt



4 Zanim zaczniemy dochodzenie, dokładnie przeglądamy dziennik operacyjny. Zapisane są w nim wszystkie potrzebne informacje oraz zadania, które mamy wykonać



5 Większość informacji zdobywamy w czasie rozmów z mieszkańcami. Gawędzimy z nimi tak długo, aż ich wypowiedzi zaczynają się powtarzać. Dopiero wtedy jesteśmy pewni, że powiedzieli nam wszystko, co wiedzą. I co chcą nam powiedzieć...

TECHNIKALIA

Blair Witch wykorzystuje udoskonalony program gry Nocturne. Słynie on z pięknych efektów świetlnych, ale ma wysokie wymagania sprzętowe. Jeśli chcemy podziwiać pełną urodę gry, w naszym pecie powinniśmy mieć nowoczesną kartę graficzną.

Muzyka i efekty wspaniale tworzą atmosferę zagrożenia oraz lęku przed nieznanym.

WERDYKT

Blair Witch: Rustin Parr ma kilka wad: duże wymagania sprzętowe, błędy w grafice. Do minusów zalicza się też fakt, że zabawa trwa za krótko.

Mimo to przygody pani Holliday spodobały się **GROM**, głównie dzięki niesamowitej atmosferze. Polecamy tę grę zarówno miłośnikom przygodówek jak i wielbicielom horrorów.

Uwaga! Z uwagi na brutalne sceny Blair Witch jest przeznaczona tylko dla dorosłych!

DETALE

Opcje sterowania
Sterowanie : Klawiatura/Mysz
Dostosuj klawisze
Zawsze biegnij : Wyłączone
Celowanie : Automatyczne
Regeneracja zdrowia : Włączona
Czułość w poziomie: 1.00
Czułość w pionie: 1.00
Odwróć oś Y: Wyłączone

Automatyczne celowanie ułatwia walkę, która dla początkujących jest za trudna. Korzystając z tej opcji, nie jesteśmy w stanie dokładnie wybrać miejsca, w które trafia strzał

STEROWANIE

Myszka – obracanie się i celowanie góra/dół

Lewy przycisk myszy – strzał, manipulowanie otoczeniem

Prawy przycisk myszy – chodzenie

[←][↑][↓][→] – poruszanie się do przodu, do tyłu i na boki

od [1] do [6] (na klawiaturze numerycznej) – wybór kategorii broni

Prawy [shift] – bieganie

[0] (na klawiaturze numerycznej) – przygotowanie broni

[F] – latarka

[C] – kompas

[tab] – mapa

[J] – dziennik

[S] – Wykrywacz Obecności Widm

[/] – wybieranie przedmiotu

Enter – użycie przedmiotu



6 **Walcząc z duchami, korzystamy z Wykrywacza Obecności Widm i miotacza. Dzięki takiemu połączeniu sprzętu rozprawiamy się z upiorami. Nie działa to jednak na przeciwników materialnych**



7 **W ciemnych zaułkach dobrze sprawdza się noktowizor. Niestety każde silne źródło światła czyni go bezużytecznym**

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Blair Witch Część 1: Rustin Parr

Producent: **Take 2**

Wydawca w Polsce: Play it!



wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
BLAIR WITCH CZĘŚĆ PIERWSZA: RUSTIN PARR		Ta gra to dobry horror. Emocje od początku są ogromne, a podczas rozgrywki napięcie stopniowo rośnie. Szkoda tylko, że zabawa trwa tak krótko	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,40**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (950 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski z polskimi podpisami	4
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,83**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,83**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**89 zł** Wirtualny Sklep Internetowy, Warszawa, tel. (022) 519 69 69		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł /4,83 = 20,51 = dobra		



Gra strategiczna na PC | Wojny przyszłości zmieniły naszą planetę w cmentarzysko. Potężne korporacje toczą zacięte walki na ruinach i zgliszczach, szykując się do ewakuacji ze zniszczonej Ziemi

TREŚĆ GRY

W XXII wieku ludzkość przeżywa kryzys ekonomiczny. W jego wyniku wybucha wojna pomiędzy korporacjami. W roku 2148 jedna ze stron konfliktu – Dynastia Euroazjatycka – używa broni jądrowej. Eksplozje atomowe wytrącają Ziemię z orbity. Nasza planeta zbliża się do Słońca. Korporacje rozpoczynają budowę statków ewakuacyjnych.

Dowodzimy armią jednej z trzech potężnych organizacji. Każda z nich dysponuje unikatowymi rozwiązaniami technicznymi. Dynastia Euroazjatycka korzysta z broni jonowej, zaś Unia Cywilizowanych Stanów posługuje się robotami. Tajemnicza Lunar Corporation używa broni sonicznej, kontroluje też trzęsienia ziemi, deszcze meteorów oraz wyładowania atmosferyczne. Korporacja ta prowadzi na Księżycu tajne badania noszące kryptonim Project SunLight.

The Moon Project jest typową grą strategiczną czasu rzeczywistego. Budujemy i ulepszamy bazę, szkolimy oddziały i dbamy o ich zaopatrzenie. Do naszych zadań należy wydobywanie surowca, wznoszenie

PRZEBIEG GRY



1 W naszej głównej bazie panuje spokój. Wroga nie ma w pobliżu, ale brakuje nam gotówki ●. Daleko od bazy przeciwnik atakuje nasze laboratorium. Klikamy na ikonę ●, by rozpocząć misję.



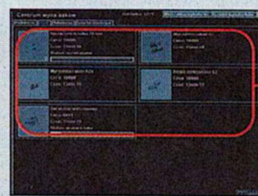
2 Na tym ekranie wybieramy misję ● oraz poziom trudności scenariusza ●, w którym weźmiemy udział



3 Wróg ● naciera, a nasze jednostki ● są słabe. Produkcja trwa za długo. Sprowadzamy więc posiłki z bazy ●



4 Sytuacja na polu bitwy zmienia się niespodziewanie. Nadchodzą posiłki ● i impet natarcia przeciwnika słabnie



5 Gdy nasze oddziały walczą, uczeni opracowują kolejne typy broni. Ustalamy kolejność wykonywania usprawnień ●



6 Używając wynalezionych elementów, projektujemy pojazdy, które trafią do produkcji. Składają się one z podwozia ● i wieży ●

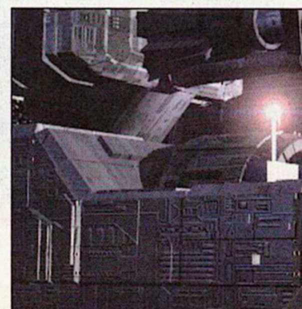


7 Nowe pojazdy wysyłamy do walki. Gdy pokonamy ostatnią jednostkę wroga, pojawia się ikona ●. Klikamy na nią i kończymy misję

DETALE



The Moon Project sprzedawany jest w dwóch nieznacznie różniących się wersjach. Droższa kosztuje 69,95 złotych i umieszczono w niej 22 filmy, 40 utworów muzycznych, a także edytor map, misji i jednostek ●. W wersji tańszej, omówionej w tym teście, jest 14 filmów i 20 utworów.



[1]Ang. Projekt księżycowy. Wymowa: de mun prodżekt

budynków i zapewnianie im stałych dostaw energii. Produkujemy pojazdy cywilne i wojskowe, poruszające się po lądzie, pływające i latające.

Walczymy w powietrzu, na lądzie, a nawet pod ziemią, bowiem niektóre maszyny drążą podziemne korytarze. W laboratoriach opracowujemy nowe typy pojazdów bojowych. Niszczymy nieprzydatne jednostki i odzyskujemy w ten sposób część surowców.

INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się po włożeniu płyty CD do napędu. Po wybraniu opcji Instaluj program pyta, do jakiego folderu skopiować grę, proponuje rozmiar instalacji (minimum to 250 MB) i kopiuje pliki na dysk. Po skopiowaniu program pyta nas o imię i nazwisko, po czym proponuje instalację pakietu Indeo. Zgadzamy się, jeśli mamy Windows 95.

Przed pierwszym uruchomieniem gry wybieramy w menu Start w folderze z grą opcję 3D Setup i ustawiamy parametry karty graficznej.

TECHNIKALIA

The Moon Project wykorzystuje program gry Earth 2150. Pojazdy i budynki przedstawione są szczegółowo. Zmieniające się pory dnia, teren oświetlany przez reflektory i poświata pól siłowych wyglądają naprawdę znakomicie.

W czasie gry słyszymy muzykę, która zmienia się w zależności od sytuacji. Niestety wybuchy nie zostały dopracowane, a w napisach i instrukcji zdarzają się błędy.

Zadania stawiane przed nami nie zawsze polegają na zniszczeniu przeciwnika. Bierzemy udział w misjach poszukiwawczych, eskortujemy inne jednostki, odcinamy przeciwnika od źródeł surowców.

Siły oddziałów używanych przez strony konfliktu nie są wyrównane. Poprawia to łatka umieszczona na płytce **GIER**. Przeciwnik jest czujny, nie pozwala nam na zbudowanie licznych oddziałów i zdobycie znacznej przewagi. Wróg wzmacnia zagrożone pozycje i dopasowuje taktykę do naszego stylu walki.

Obsługa gry nie jest intuicyjna, ale w czasie treningu bez problemu uczymy się sterowania. Wygląd menu, komunikaty i funkcje klawiszy ustawiamy wedle własnych potrzeb.

WERDYKT

The Moon Project jest przeznaczony dla zaawansowanych strategów. Niedoświadczeni gracze nie są w stanie wykorzystać wszystkich możliwości tej gry. Natomiast wytrawni dowódcy uznają, że ta supertania gra po polsku to dla nich genialna oferta. **GROM** też podoba się The Moon Project, udane dzieło polskich programistów.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wskazanie oddziału, wybór celu ataku
- Prawy przycisk myszy – odwołanie wyboru
- F1 – konstruowanie jednostek
- F2 – opracowywanie wynalazków
- F3 – ulepszenia budynków
- F9 – zasięg elektrowni
- F12 – pokazywanie tuneli
- alt + F1 – szybki zapis gry
- alt + F2 – szybkie wczytanie zapisanej gry
- Num Lock – pauza
- – zaznaczenie wszystkich jednostek na ekranie
- – zaznaczenie wszystkich jednostek powietrznych na ekranie
- – zaznaczenie wszystkich jednostek lądowych na ekranie
- – zaznaczenie wszystkich jednostek bojowych na ekranie
- – zaznaczenie wszystkich jednostek cywilnych na ekranie

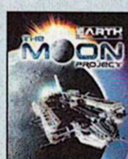
Na klawiaturze numerycznej:

- – zwiększenie szybkości gry
- – zmniejszenie szybkości gry

Wyruszamy w przestrzeń kosmiczną i walczymy na Księżycu

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



The Moon Project

Producent: **Topware**

Wydawca w Polsce: Topware



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Kolejny udany epizod totalnej wojny międzykorporacyjnej. Dobre pomysły + świetna grafika + superniska cena = doskonała gra. Brawo!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(033) 8130311	3
Serwis online	1%	www.topware.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (250 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,50**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/piętnastu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,05**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**5,05**
CENA/JAKOŚĆ		**celująca**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**19,95 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**18,99 zł** Media Markt, Czeladź, tel. (032) 763 99 99
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	19,95 zł / 5,05 = 3,95 = celująca

'Ang. Miejskie szaleństwo. Wymowa: midtołn mednes

Midtown Madness

Gra wyścigowa na PC | Oto szaleńczy rajd ulicami miast. Przechodnie rozbiegają się, gdy z wciśniętym pedałem gazu gnamy przed siebie. Ważne są tylko refleks i szybkość!

TREŚĆ GRY

W Midtown Madness 2 liczą się tylko szybkie samochody i umiejętność ich prowadzenia. Pojazdy dostępne na początku naszej kariery rajdowca są powolne i trudne w prowadzeniu. Dopiero po ukończeniu misji treningowych uzyskujemy dostęp do lepszych maszyn, takich jak sportowe Audi TT czy Aston Martin DB-7 (którym jeździł James Bond). A jeśli i te superauta nam się znudzą, wsiadamy do... autobusu lub ciągnika siodłowego.

W czasie treningów wcielamy się w kierowcę londyńskiej taksówki lub kaskadera samochodowego, który uczestniczy w kręceniu filmu. **GROM** podoba się rola kaskadera, który wykonuje niebezpieczne samochodowe ewolucje na ziemi i w powietrzu. Nieudane popisy kwitowane są krzykami reżysera. Jeśli wcielamy się w londyńskiego taksówkarza, wykonujemy misje, których celem jest na przykład ominięcie korków i jak najszybsze dotarcie do celu.

Jeździmy tylko w dwóch miastach: w Londynie i San Francisco. Na ulicach panuje tłok. Omijamy korki i przechodniów, uważamy na policjantów. Patrole policji drogowej utrudniają nam wyścig, więc w miarę możliwości unikamy ich. Policjanci ścigają nas, dopóki ich nie zgubimy lub nie zniszczą naszego samochodu. Uciekamy zaułkami lub tunelami metra, uważając na pociągi.

Midtown Madness 2 nie jest brutalną grą. Gdy wjeżdżamy na chodnik, przechodnie zawsze uskakują sprzed maski samochodu zgrabnym szczupakiem. Jednak na początku gry widzimy apel od jej twórców, którzy proszą, abyśmy nie bawili się w piratów drogowych w czasie jazdy prawdziwym samochodem.

INSTALACJA

Po uruchomieniu program instalacyjny proponuje nam dwa typy instalacji. Minimalną, zajmującą 268 MB i standardową, która wymaga 412 MB. Jeśli wybieramy tę drugą opcję, gra i trasy wczytują się szybciej. Następnie wybieramy folder instalacji i instalujemy Midtown Madness 2. Skrót do gry zostaje umieszczony na pulpicie.

TECHNIKALIA

Samochody, którymi jeździmy, mają lusterka, widzimy też światła hamowania. Gdy łapiemy gumę, oglądamy rozerwaną oponę i słyszymy łomotanie. Uszkodzenia wozu mają znikomy wpływ na jazdę. Odczuwamy je dopiero, gdy nasze auto nadaje się na złom.

Inne pojazdy wyglądają fatalnie – to kanciaste i jednokolorowe pudełka na kołach. Wyróżniają się jedynie auta policyjne, bo na ich dachach błyskają kolorowe światła.

Prowadzenie pojazdu nie jest trudne i dostarcza wiele przyjemności. Gnamy jak szaleni ulicami miast, wykonujemy wysokie skoki w uliczkach nad Tamizą i na pagórkach w San Francisco. Te zręcznościowe popisy nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością, ale są główną atrakcją gry.

Miasta, po których poruszamy się w Midtown Madness 2 odwzorowano dokładnie, rozpoznajemy charakterystyczne budowle. W Londynie jest to na przykład zegar Big Ben, a w San Francisco – most Golden Gate.

Podczas gry towarzyszy nam muzyka. Niestety brzmi tak, jakby instrumenty pochodziły z fabryki kotłów i rur. Na szczęście możemy ją wyłączyć.

Pozostałe efekty dźwiękowe są lepsze. W czasie wykonywania misji słyszymy komentarze dotyczące naszego stylu jazdy. Niestety są one po angielsku.

WERDYKT

Midtown Madness 2 boleśnie rozczarowuje. **GRY** spodziewały się, że druga część będzie wyraźnie lepsza od swojej bardzo dobrej poprzedniczki. Zmiany są kosmetyczne. Grafika została poprawiona nieznacznie, dodano kilka nowych pojazdów i nic więcej.

Mimo to gra potrafi wciągnąć. Wiele elementów otoczenia zaskakuje nas i rozbawia, tak że potrafimy zapomnieć o niestarannej grafice.

STEROWANIE

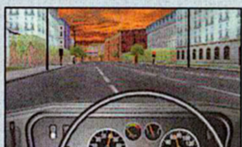
[↑] – dodanie gazu
[↓] – hamowanie
[←] – skręt w lewo
[→] – skręt w prawo
Spacja – hamulec ręczny
[A] – zmiana biegu na wyższy
[Z] – zmiana biegu na niższy
[R] – wrzucenie wstecznego
Enter – wciśnięcie klaksonu
[D] – widok z wnętrza auta
[tab] – widok mapy miasta

DETALE

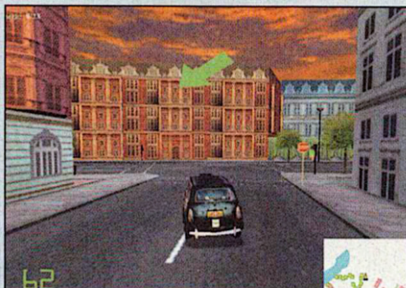


Strzałki ● pokazują kierunek, w jakim jedziemy aby znaleźć następny punkt kontrolny. Na wyświetlaczu ● widzimy prędkość, obroty i stan techniczny pojazdu


Dzięki mapie odnajdujemy swój pojazd w wąskich uliczkach miast. Zielone kropki ● to punkty kontrolne


Widok z wnętrza jest realistyczny, ale niewygodnie się w nim prowadzi

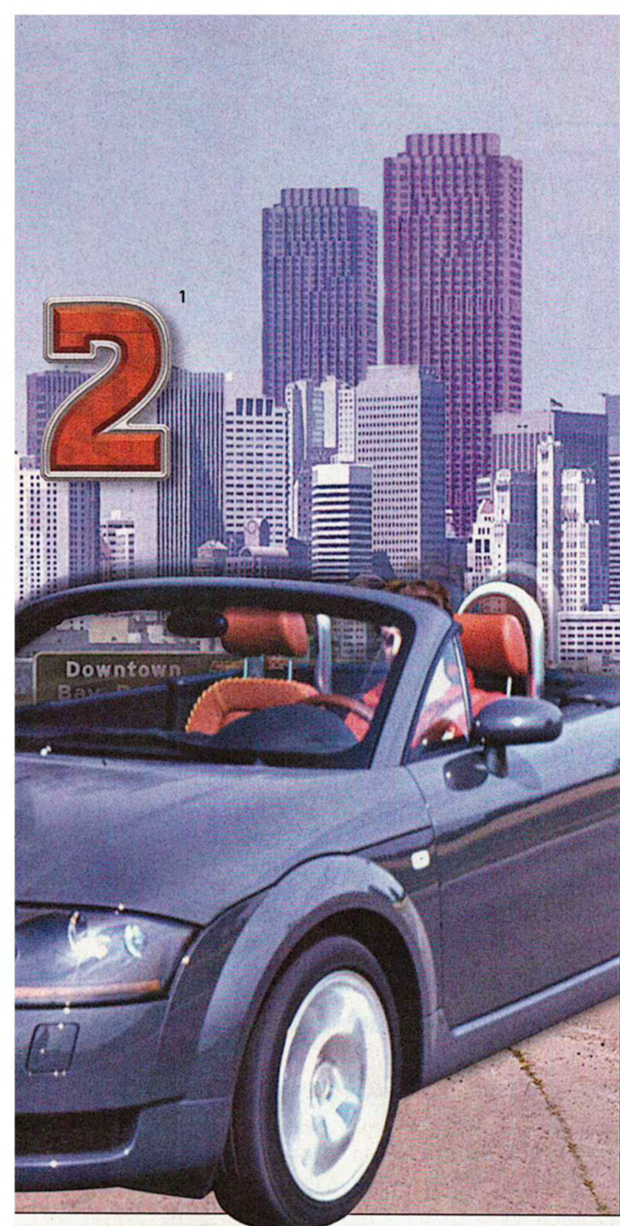
PRZEBIEG GRY


1 Zaczynamy od misji treningowych. W Londynie przypada nam rola taksówkarza. Uczymy się, jak używać głowy, zamiast pedału gazu. Omijamy korki i nie jeździmy zbyt szybko


2 Kaskader w filmie ma inne zadanie. Powinien jeździć widowiskowo, aby reżyser był zadowolony. Jeśli coś nam nie wychodzi, słyszymy uwagi na temat naszej jazdy i zdolności do pracy w filmie


3 Jazda w San Francisco jest widowiskowa, ale górki, które pokonujemy, są bardziej strome niż w rzeczywistości. Skoki z nich nie dorównują tym, które widzimy w filmach kręconych w tym mieście


4 Autobus to potężna maszyna. Nie widać tego jednak w czasie jazdy. Mały radiowóz spycha nas z drogi prawie bez wysiłku, a my z trudnością robimy krzywdę policyjnemu samochodowi





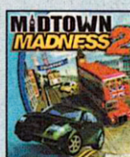
5 Mały Mini Moris wygląda ładnie w otoczeniu wysokich londyńskich autobusów, jednak gdy ściga nas policja, nie mamy szans na ucieczkę. W tle widać budynek parlamentu i słynny zegar Big Ben



6 Skok z podniesionego mostu Tower, pod którym przepływa statek. Nasz pojazd ma niewielkie szanse na bezpieczne lądowanie

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Midtown Madness 2

Producent: **Microsoft**

Wydawca w Polsce: APN Promise



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
MIDTOWN MADNESS 2		Szybki i pełen emocji wyścig ulicami Londynu i San Francisco. Pędzimy przed siebie i omijamy... pudełka, które udają samochody	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6515405	3
Serwis online	1%	www.microsoft.com/poland	3
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,14**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (412,7 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	angielski	1
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,42**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • skokowy	4,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik, kierownica	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**3,33**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczne	3
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,19**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,19**
CENA/JAKOŚĆ		**mierna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	169 zł		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	154,90 zł	Media Markt, Czeladź, tel. (032) 763 99 99	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	169 zł/4,19 = 40,33 = mierna		

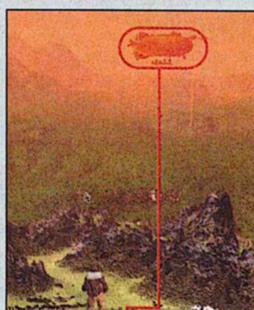
PRZEBIEG GRY



1 Po katastrofie wychodzimy na brzeg. Podnosimy dziennik – Murphy pomaga nam go znaleźć. Zbieramy kamienie – przydają się do walki



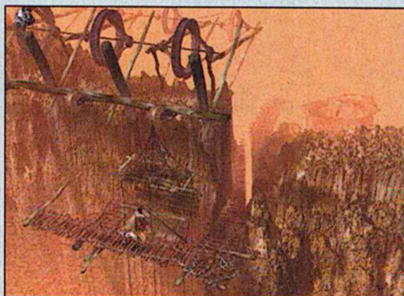
2 Podczas ucieczki przed krwiożerczymi małpami odnajdujemy tajemniczą kolejkę. Wsiadamy do niej i rozpoczynamy podróż w nieznane



3 Sterowiec na tym pustkowiu? Statek powietrzny to nasza jedyna szansa na opuszczenie wyspy. Pełni nadziei idziemy przed siebie



4 Kto zniszczył tę wioskę? Pozostały same zgliszcza. W pobliżu znajdujemy ledwo żywego człowieka. Ostrzega nas przed śmiertelnym niebezpieczeństwem grożącym mieszkańcom całej Ziemi!



5 Długi most przez mgłę prowadzi do windy. Wsiadamy do niej i jedziemy do góry. Przeciwko wojowniczym mrówkom broniącym osady mamy tylko kamienie



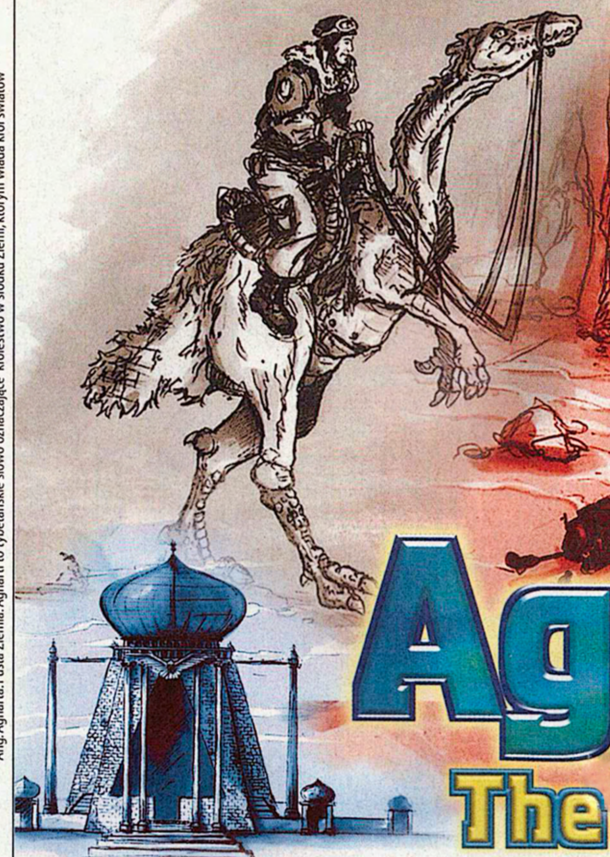
6 Nie walczymy z przeciwnikiem, tylko unikamy jego pocisków. Biegniemy cały czas i uważamy, by pilot zbyt szybko się nie zmęczył. Wchodzimy do kopca po pierwszy zestaw kodów



7 To dziwne urządzenie służy do wysyłania sygnałów. Podchodzimy do niego i wybieramy symbole, które zostały wyryte na kluczu znalezionym w wieży



8 Pory doby zmieniają się bardzo szybko. Zaś w nocy niektóre miejsca wyglądają zupełnie inaczej niż za dnia. Uważamy więc, by się nie zgubić. Zabłądzić jest łatwo, zwłaszcza w lesie



¹Ang. Agharta: Pusta Ziemia. Agharti to tybetańskie słowo oznaczające królestwo w środku Ziemi, którym włada król światów

Gra przygodowa na PC | Piękna kobieta, rozbity samolot i przymusowa rola zbawcy świata: podobne historie dobrze znamy

TREŚĆ GRY

Brak pracy, brak zleceń – rok 1926 nie był dobrym rokiem dla pewnego pilota. Kolejny dzień zapowiadał się na równie monotonny jak poprzedni. I wtedy pojawiła się piękna, młoda kobieta. Błagała o pomoc w odszukaniu ojca, który zaginął podczas wyprawy badawczej w Arktyce. Płaciła całkiem dobrze, a i tak nie sposób było jej odmówić. Jednak podczas wyprawy ratunkowej samolot rozbił się u wybrzeży wyspy, zaś pilot i jego pies cudem wyszli cało z katastrofy.

Fabuła gry jest ciekawa: zwiedzamy wnętrze pustej Ziemi! Jednak akcja toczy się bardziej liniowo, niż to wcześniej zapowiadano. Wcielamy się w pechowego pilota, który zamiast ratować czyjeś życie, musi ocalić swoje.

W drodze przez nieprzyjazne tereny Agharty towarzyszy nam pies Murphy. Zawsze znajduje przydatne przedmioty, ale poza tym jest mało pomocny. Na drodze stają nam drapieżne pingwiny, agresywne małpy, wojownicze mrówki, strusie i roboty. Przeciwników jest sporo, ale ich gatunków – niewiele. Rzucanie kamieniami w zastępy mrówek i małp szybko się nudzi. Idziemy przed siebie i poza walką z biegającymi dookoła potworkami nic nie robimy.

INSTALACJA

Proces instalacji przebiega bezproblemowo. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po włożeniu płytki z grą do napędu CD-ROM. Wybieramy folder docelowy i rozpoczynamy instalację. Zwracamy

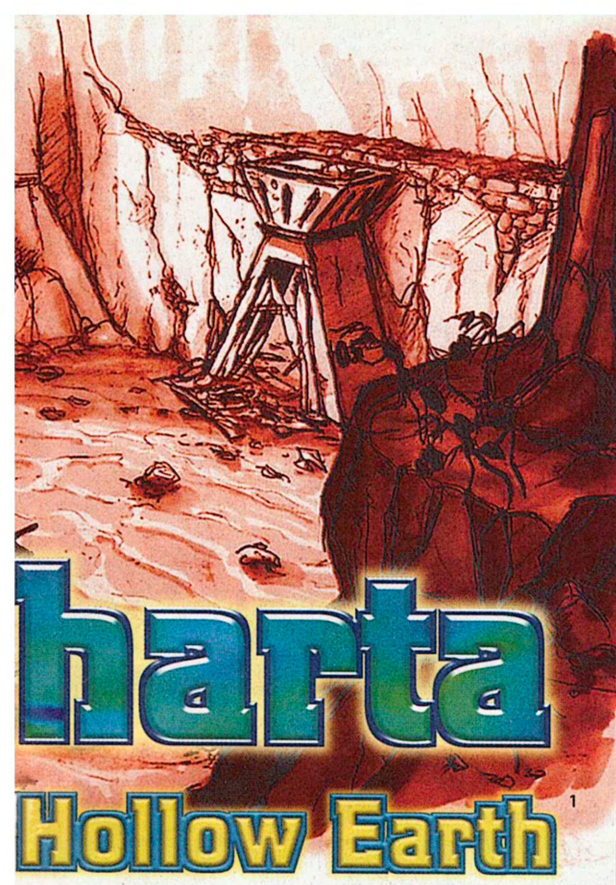
DETALE



Mapa Agharty niezbyt pomaga nam zorientować się w terenie. Nasza pozycja zaznaczona jest czerwonym krzyżykiem



Groźne małpy zupełnie nie przypominają małp. Uważamy na nie, bo już z daleka rzucają w nas kamieniami



uwagę na informację o ilości potrzebnego miejsca i ilości wolnego miejsca na dysku. Gra zajmuje około 86 MB i przynajmniej tyle wolnej przestrzeni potrzebujemy.

TECHNIKALIA

Grafika wygląda ubogo. Większość scenerii jest do siebie podobna i wędrówka szybko staje się monotonna. Gra pracuje tylko w rozdzielczości 640 na 480 pikseli, co dodatkowo zmniejsza jej atrakcyjność.

Muzyka w tle współtworzy atmosferę grozy i tajemniczości. Nie zwraca na siebie uwagi, ale to tylko podnosi jej walory. Podczas wędrówki zmieniamy widok z kamery. Jednak system ten często nie spełnia swojej roli, gdyż zamiast ułatwiać nam życie, tylko utrudnia orientację i myli.

Instrukcja do gry została wykonana bardzo nietypowo. Jest ona w całości pamiętnikiem pilota z przygód przeżytych we wnętrzu pustej Ziemi! Ozdabiają ją ładne ilustracje, ale jeżeli nie chcemy zepsuć sobie zabawy, to lepiej instrukcji nie czytajmy.

Niestety menu główne oferuje nam tylko opcję uruchomienia gry. Nie możemy zmienić rozdzielczości obrazu ani nawet głośności dźwięku. **GRY** uważają, że jest to niedopuszczalne. W każdej grze powinny być dostępne takie podstawowe opcje!

STEROWANIE

- **Lewy przycisk myszy – chodzimy**
- **Prawy przycisk myszy – używamy przedmiotów**
- **ctrl – klękamy**
- **shift – biegamy**
- **– zmieniamy aktywny przedmiot**



W wieży znajdujemy jeden z kodów. Mamy skompletować wszystkie sześć. W przeciwnym razie świat zostanie zniszczony!

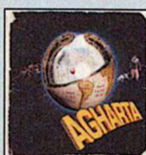
WERDYKT

Choć twórcom udało się wykreować specyficzną, mroczną atmosferę, tej grze brakuje zbyt wielu ważnych elementów. Mało dynamiczna fabuła i akcja polegająca na rzucaniu kamieniami w ciągle te same potwory sprawiają, że Agharta jest po prostu nudna.

Elementy zręcznościowe są prymitywne i nużące, nie ma interesujących i rozwijających się wątków fabularnych. Także zagadki nie są wyzwaniem dla nikogo. Ciekawy pomysł nie wystarcza. Agharta to po prostu zmarnowana szansa.

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU





Agharta

Producent: **IQ Media Nordic**

Wydawca w Polsce: **TopWare**

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**niedostateczna**	**1,00**
		Skoro są ludzie, którzy wierzą, że w środku Ziemi znajduje się nieznany świat, to pewnie będą i tacy, którym spodoba się Agharta	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(033) 8130311	3
Serwis online	1%	www.topware.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**3,93**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (110 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB)	3
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,53**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nie działa • skokowy	2
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	3,75
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	znikoma	1
Zapis stanu gry	1%	automatycznie, w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	3,33
Jakość grafiki	2%	mierna	2
Dźwięk i muzyka	2%	mierna	2
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dostateczna**	**2,65**
Punkty dodatnie/ujemne		utrudniony dostęp do ekwipunku	-0,2
OCENA JAKOŚCI		**mierna**	**2,45**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**49,95 złotych**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**47 zł** Axis, Świebodzin, tel. (068) 3827229
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	59,95 zł/2,45 = 20,42 = dostateczna (obniżona)

King's Quest V[1]

Pełna wersja gry na płycie CD

[1] Ang. Wyprawa króla. Wymowa: kings kłest

Gra przygodowa na PC – pełna wersja na płycie GIER | Zły czarnoksiężnik Mordak porwał naszą rodzinę. Poradnik GIER pomaga nam rozwiązać wszystkie zagadki i wskazuje drogę w każdej opresji. Bez przeszkód docieramy więc do zamku okrutnego maga, w którym uwięzieni są nasi bliscy. Ale najpierw rozprawiamy się z Mordakiem!

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę

Komputer GRY

CD-ROM z numeru GIER 2/2001

pełna wersja
wersje demo
programy
łatki i dodatki
sterowniki
zainstaluj
przetestuj

King's Quest V

Gra przygodowa w pełnej wersji. Wcielamy się w postać dobrego króla Grahama, który wyrusza na poszukiwania porwanej rodziny. A wszystko zaczęło się od zniknięcia rodowej posiadłości króla...

Instrukcja do gry i pełny opis przejścia umieszczone są w tym numerze GIER na stronie 42.

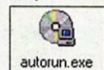
Wymagania: 386SX, 8 MB pamięci RAM, Win95/98, 25 MB miejsca na dysku twardym.

1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu płyty.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonę [Mój komputer] na pulpicie Windows. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:

GRY
GRY_02_2001

Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie, nie trzeba jej wyjmować i wkładać ponownie. Wystarczy kliknąć na ikonę płyty prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję [Autoodtwarzanie].

3 Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk [przetestuj]. Po chwili pojawiają się wyniki testu. Okno sygnalizuje, czy możemy grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za słaby. Lampka żółta to ostrzeżenie: wprawdzie da się grać, ale animacje nie będą działać płynnie.

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk [ZAMKNIJ].

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk [zainstaluj]. Na ekranie pojawia się okno instalatora King's Quest V. W polu widzimy folder, w którym zainstalowana zostanie gra. Jeśli chcemy go zmienić, klikamy na przycisk [Zmień folder]. Następnie klikamy na przycisk [ZAINSTALUJ].

6 Gdy pojawia się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na [OK].

Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	60 MHz	664 MHz
Ilość pamięci RAM	8 MB	63 MB
System operacyjny	Windows 95	Windows 98
Wersja DirectX	7.0	7.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	4x	8x
Miejsce na dysku	25 MB	C:\ 2048 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [ZAMKNIJ]

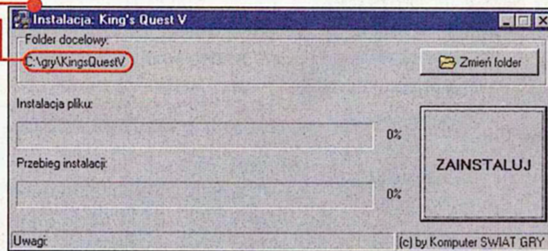
7 Aby zamknąć płytę, klikamy na ikonę [x] w prawym dolnym rogu ekranu.

Usuwamy grę

1 Klikamy kolejno na [Start] [Ustawienia] [Panel sterowania]. Teraz otwiera się okno, w którym dwukrotnie klikamy na [Dodaj/Usuń programy].

2 Na liście programów zaznaczamy pozycję [King's Quest V] i klikamy na [Dodaj/Usuń...].

3 Pojawia się pytanie o potwierdzenie decyzji usunięcia gry. Klikamy na przycisk [OK]. Po chwili pojawia się komunikat o usunięciu gry. Powtórnie klikamy na [OK].



Sekrety King's Questa V

Kings Quest to przyjazna i rodzinna gra. Nie zawiera scen przemocy. Przeciwnie – na każdym kroku pomagamy ludziom, troszczymy się o zwierzęta, a konflikty rozwiązujemy na drodze pokojowej.

Fabuła gry wykorzystuje motywy z baśni, legend i mitów. Większość zagadek również jest z nimi związana. Ściągawka **GIER** podpowiada, jak je rozwiązać. Jeśli chcemy spróbować własnych sił, kojarzymy zagadkę z odpowiednią baśnią i przypominamy sobie, co się w niej wydarzyło. W ten sposób często znajdujemy klucz do rozwiązania zagadki.



Poszukując igły w stogu siana, zwracamy się do mrówek, którym wcześniej pomogliśmy



Bestia uwięziona w labiryncie pod zamkiem jest kuzynem minotaura. Wystarczy ją rozbawić!



Człowiek śniegu – yeti – ma złe zamiary. Częstujemy go więc smakowitym plackiem

Podstawy



Naszym celem jest uwolnienie rodziny Grahama porwanej przez czarnoksiężnika Mordaka. Napotkana gadająca sowa imieniem Cedryk zabiera bohatera do swej krainy – Serenii. Mieszka tam stary czarodziej Kryspin, który zgadza się pomóc. Otrzymujemy od niego dar rozumienia mowy zwierząt oraz czarodziejską różdżkę. Niestety jest zużyta. Zadanie wykonujemy sami: przechodzimy góry i morze, aby dostać się do zamku Mordaka i pokonać go w walce.

King's Quest V jest grą wyjątkową. Łatwo w niej zginąć, więc uważamy na każdy krok. Nie podchodzimy zbyt blisko krawędzi przepaści, nie zbliżamy się do rwącej rzeki, nie drażnimy dzikich zwierząt. Łatwo utykamy, jeśli zapomnieliśmy zabrać określony przedmiot z miejsca, do którego nie jesteśmy w stanie wrócić. Dlatego warto co kilka kroków zapisywać grę, by nie cofać się zbyt daleko w wypadku niepowodzenia.

W grze często giniemy. Aby uchronić się przed koniecznością grania od nowa, regularnie zapisujemy stan gry

W każdej nowej scenerii najpierw uważnie obserwujemy otoczenie, klikając ikoną **PATRZ** na interesujące przedmioty. Próbujemy podnieść je lub poruszyć ikoną **PORUSZ**. Rozmawiamy z Cedrykiem (klikamy na niego ikoną **ROZMAWIAJ**), którego spostrzeżenia czasami są celne. Próbujemy też nawiązać rozmowę ze wszystkimi napotkanymi postaciami, zarówno ludźmi, jak i zwierzętami. Niekiedy podpowiadają nam, co robić.



Zaczynamy grę

Aby uruchomić grę, przechodzimy na pulpit Windows i dwukrotnie klikamy na ikonę:



Drugi sposób: klikamy na Start, Programy, King's Quest V.

Po każdym uruchomieniu oraz rozpoczęciu gry od nowa pojawia się ekran ze znakiem firmy Sierra, a po chwili – ekran tytułowy. Program upewnia się, czy znamy już wprowadzenie do gry. Odpowiadamy **Nie**, chcąc poznać historię i przyjrzeć się jej bohaterom. Później odpowiadamy już **Tak**, co powoduje, że od razu rozpoczynamy rozgrywkę.

Czy oglądałeś już wprowadzenie do gry?
Nie | Tak

Poznajemy znaczenie ikon sterujących

Gdy przesuwamy kursor myszy do górnej krawędzi ekranu, pojawia się listwa z ikonami służącymi do sterowania bohaterem, wykonywania czynności w grze i jej obsługi.

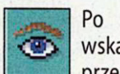


1. idź na wprost
2. wędruj do celu
3. patrz/obejrzyj
4. porusz/podnieś
5. rozmawiaj
6. aktywny przedmiot
7. otwórz plecak
8. zapisz/odczytaj stan gry
9. wyłącz grę
10. ustawienia gry
11. ekran pomocy

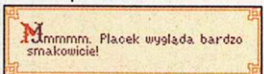
Sterujemy bohaterem



Ikony **MARSZ** i **WĘDRUJ** służą do poruszania bohaterem. Wskazujemy miejsce na ekranie, w które ma się udać Graham. Gdy korzystamy z ikony **MARSZ**, podąża on we wskazane miejsce po linii prostej i zatrzymuje się, gdy napotyka przeszkodę. Używając ikony **WĘDRUJ** nakłaniamy Grahama do odnalezienia drogi do celu.

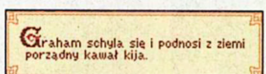


Po kliknięciu na wskazaną osobę lub przedmiot na ekranie ikoną **PATRZ** widzimy jej krótki opis.





Ikona **PORUSZ** służy do podnoszenia przedmiotów oraz otwierania drzwi i włączania mechanizmów.





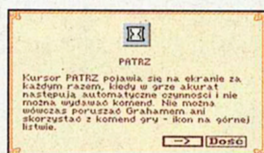
Korzystając z ikony **ROZMAWIAJ**, próbujemy nawiązać rozmowę z napotkanymi osobami i zwierzętami, a także naszym asystentem Cedrykiem.



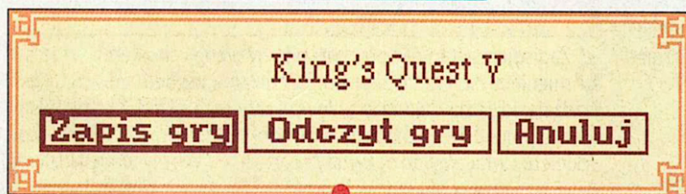
Klikając na ikonę **PLECAK**, oglądamy zestaw posiadanych przedmiotów. Kursorem strzałki wybieramy tę rzecz, której chcemy użyć i klikamy na **OK**. Od tej chwili pojawia się ona w polu **PRZEDMIOT** na listwie ikon.



Dzięki ikonie **POMOC** zyskujemy dostęp do krótkiego samouczka opisującego znaczenie ikon.



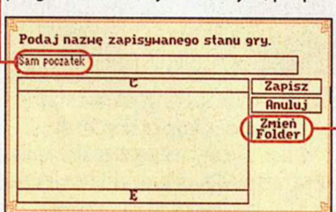
Zapisujemy i odczytujemy stan gry

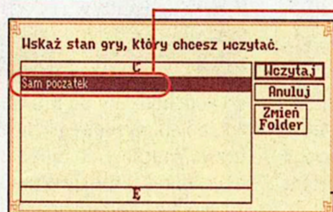


Klikamy na ikonę **ZAPIS/ODCZYT**. Pojawia się okienko wyboru opcji.

Aby zapisać stan gry, klikamy na **Zapis gry**, a następnie wpisujemy w pole nazwę zapisu i potwierdzamy, klikając na **Zapisz**. Na dysku w jednym folderze może znajdować się najwyżej 15 zapisanych stanów gry. Gdy brakuje przegródek, program informuje nas o tym, proponując zastąpienie któregoś zapisu (klikamy wtedy na **Zastąp**) lub zmianę folderu docelowego (klikamy na ●).

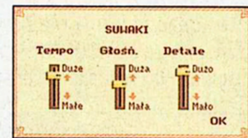
Aby wczytać stan gry, po prostu klikamy na ikonę **ZAPIS/ODCZYT**, a następnie na **Odczyt gry**. Wskazujemy na liście wybrany zapisany wcześniej stan gry i klikamy na **Wczytaj**.



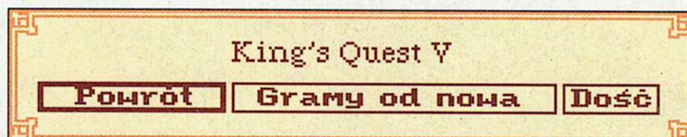


Zmieniamy ustawienia gry

Klikając na ikonę **SUWAKI**, otwieramy ekran regulacji tempa przebiegu gry (**Tempo**), głośności muzyki i dźwięków (**Głośn.**) oraz liczby detali grafiki (**Detale**). Klikamy na suwaki i ustalamy ich położenie, przesuwając mysz w dół i w górę.



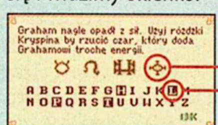
Wyłączamy grę



Aby opuścić grę, klikamy na ikonę **STOP**, a następnie na **Dość**. Jeśli chcemy zacząć rozgrywkę od nowa, klikamy na **Gramy od nowa**.

Czary Kryspina

W wybranych momentach akcja zatrzymuje się i widzimy okienko:



Z tabelki odczytujemy litery odpowiadające symbolom. Zaznaczamy je i klikamy na **OK**. Jeśli podaliśmy czar bezbłędnie, gramy dalej. Po trzech nieudanych próbach gra się wyłącza.



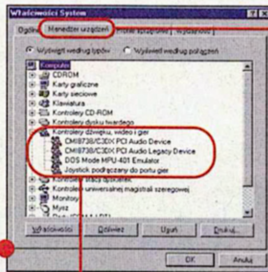
King's Quest V

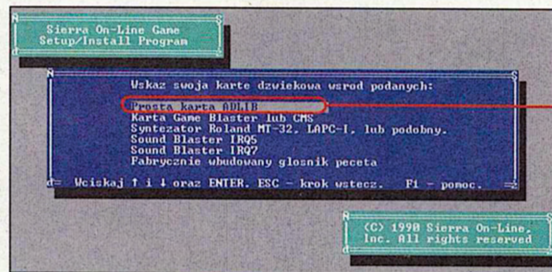
Dla ambitnych: konfigurujemy grę

Gra jest skonfigurowana tak, żeby prawidłowo pracowała na wszystkich wersjach Windows 95 i 98. Ambitni gracze mogą spróbować zmienić jej ustawienia. Służy do tego program konfiguracyjny. Za jego pomocą wybieramy sterowniki odpowiadające naszemu komputerowi. W tym celu otwieramy folder, w którym zainstalowaliśmy grę i klikamy na ikonę [Install].

Pojawia się okno powitalne – wciskamy Enter. Następnie wybieramy z listy typ karty dźwiękowej zainstalowanej w naszym komputerze. Gra nie potrafi jej wykryć i prosi nas o pomoc. Wskazujemy model naszej karty i naciskamy Enter.

Kolejne pytanie dotyczy użycia myszy – odpowiadamy twierdząco, wciskając Enter. Pojawia się ekran podsumowujący wybór, który potwierdzamy, wciskając klawisz [T]. Pozostaje wcisnąć Enter.





Rada GIER: Aby sprawdzić, jaką mamy kartę dźwiękową, wciskamy jednocześnie klawisze [Win] i [Pause]. Pojawia się okno Właściwości System, w którym klikamy na zakładkę Menedżer urządzeń. Rozwijamy listę: Kontrolery dźwięku, wideo i gier i odczytujemy nazwę karty dźwiękowej zainstalowanej w naszym komputerze.

Jeśli w grze występują problemy z dźwiękiem, uruchamiamy ponownie program konfiguracyjny i wskazujemy inną kartę dźwiękową. Gra zawsze zadziała z wybraną opcją: Fabrycznie wbudowany głośnik peceta, zaś na większości komputerów działa prawidłowo także z włączoną opcją: Prosta karta ADLIB.

PRZEWODNIK

Pomagamy mieszkańcom Serenii



1 Naszą przygodę zaczynamy, stojąc przed chatką Kryspina. Wędrujemy dwa ekrany do dołu i jeden w prawo.



2 Trafiamy do miasteczka. Wokół kręcą się mieszkańcy. Nie przejmujemy się tym i zabieramy rybę z beczki stojącej pod murem.



3 Idziemy cztery razy w lewo i widzimy niedźwiedzia grzebiącego w pszczelim ulu. Rzucamy w niego rybą, a potem zabieramy z dziupli plaster miodu. Podnosimy patyk z ziemi i idziemy w górę.



4 Pies rozgrzebuje mrowisko. Żeby go odciągnąć, rzucamy mu patyk. Zapisujemy stan gry. Za chwilę staniemy oko w oko z poważnym niebezpieczeństwem!



5 Wracamy do ula i idziemy na pustynię – pięć razy w lewo. Docieramy do oazy. Pijemy wodę z kałuży przy kamieniach i wędrujemy dalej: dwa razy w górę i trzy razy w lewo.



6 Zapisujemy stan gry, po czym pijemy wodę i chowamy się za kamieniem nieopodal sezamu. Tu czekamy na Beduinów; gdy odjeżdżają, idziemy dwa razy w lewo i trzy razy w dół. Pijemy wodę, a następnie idziemy trzy razy w prawo. Podnosimy but leżący obok szkieletu i wracamy do oazy: trzy razy w lewo. Pijemy wodę i idziemy dalej: trzy razy w dół i raz w lewo.



7 Wchodzimy do małego namiotu (gdy pojawia się pytanie o kod, korzystamy z ramki **Czary Kryspina** na stronie 43). Zabieramy laskę stojącą pod ścianą i ostrożnie wychodzimy, starając się nie nadepnąć na koc, na którym śpi rabuś. Wracamy do oazy: w prawo i trzy razy w górę. Pijemy wodę i idziemy do sezamu: trzy razy w górę i dwa razy w prawo.



8 Podchodzimy do drzwi i stukamy w nie laską. W środku szybko zabieramy monetę i mosiężną butlę. Uciekamy, zanim zamkną się drzwi. Wracamy do Serenii: raz w dół, pijemy wodę z zagłębienia, a następnie trzy razy w prawo, dwa razy w dół, pijemy wodę, pięć razy w prawo. Zapisujemy stan gry.

Pomagamy mieszkańcom Serenii



9 W obozowisku Cyganów płacimy złotą monetą za wizytę u wróżki. Czarodziejka daje nam magiczny amulet, który po rozmowie zakładamy na szyję. Zaglądamy do plecaka, wskazujemy amulet i klikamy na **OK**. Amuletem klikamy na Grahama.



10 Wkraczamy do ciemnego lasu. Spacerujemy po nim przez chwilę, aż spotykamy wiedźmę. Na szczęście przed jej czarami chroni nas amulet. Po chwili rozmowy dajemy czarownicy złotą lampę. Uwolniony dżin łapie wiedźmę, a my mamy wolną drogę.



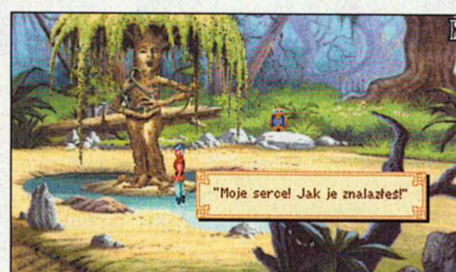
11 Odnajdujemy i przeszukujemy chatkę wiedźmy. Przed wejściem może pojawić się pytanie o kod. Korzystamy wówczas z ramki **Czary Kryspina** na stronie 43. W chatce zabieramy kołowrotek ze skrzyni, z kadzidełka zdejmujemy złoty kluczyk, a z szuflady wyciągamy woreczek ze szmaragdami (otwieramy go już w kieszeni, klikając na niego ikoną **PORUSZ**).



12 Wędrujemy na północ i odnajdujemy polankę, pośrodku której rośnie powykręcane drzewo. W jego pień wbudowana jest skrytka. Otwieramy kluczykiem drzwiczki i wyjmujemy ze środka złote serduszko, które zabieramy ze sobą.



13 Odnajdujemy ścieżkę na lewo od chatki. Wyciskamy na ziemię miód z plastra. Następnie rzucamy szmaragdy tak, by trzeci upadł w kałużę miodu. Łapiemy skrzata, który pokazuje nam przejście. Idziemy za nim do kopalni, gdzie dostajemy parę butów.



14 Wracamy do słonecznej części lasu i kierujemy się na polankę ze stawem. Dajemy złote serce płaczącej wierzbie i zabieramy zostawioną przez nią harfę. Obserwujemy, jak po odczarowaną księżniczkę zgłasza się jej narzeczony.



15 Wręczamy kołowrotek staremu gnomowi, a w zamian dostajemy marionetkę.



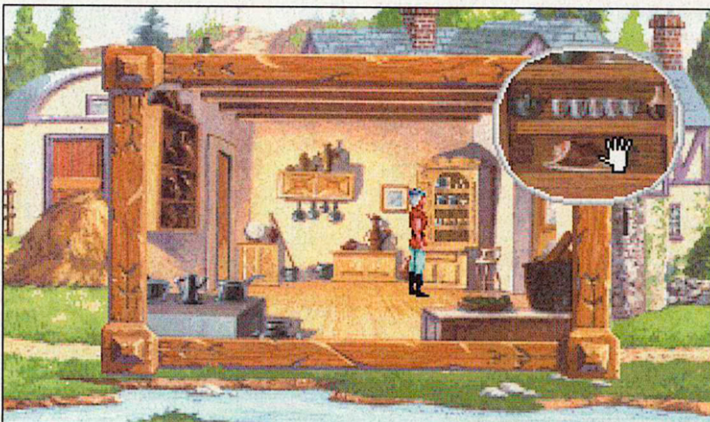
16 Klikamy na stóg siana nieopodal karczmy i obserwujemy mrówki, które odnajdują dla nas złotą igłę. Zapisujemy stan gry.



17 Idąc wzdłuż piekarni, zauważamy kocura goniącego szczura. Rzucamy w kota starym butem. Uwaga, jest tylko jedna szansa! W razie niepowodzenia wczytujemy stan gry z punktu **16**.



18 W mieście kupujemy u krawca ❶ płaszcz za złotą igłę, w sklepie z zabawkami ❷ wymieniamy marionetkę na sanki, zaś staruszkom szewcom ❸ podarowujemy parę butów, za co otrzymujemy młotek. Opuszczając rynek, podnosimy leżącą nieopodal beczki ❹ srebrną monetę.



19 Idziemy do karczmy i dajemy się zamknąć w piwniczce. Oswobadza nas szczur. Zabieramy linę, rozbijamy zamek młotkiem i przedostajemy się do kuchni. Tam z kredensu zabieramy udziec i wychodzimy.



20 W piekarni kupujemy placek, płacąc za niego srebrną monetą. Następnie wędrujemy do obozowiska Cyganów. Wóz już odjechał, ale na ziemi został porzucony tamburyn (rodzaj bębenka). Zabieramy go.



21 Wędrujemy trzy razy w prawo i raz w dół, do podnóża wielkich gór. Straszymy tamburynem węża, który pilnuje ścieżki i spokojnym krokiem udajemy się w góry.



22 Zakładamy płaszcz i wędrujemy do zamarzniętego wodospadu. Zjadamy połowę udźca i zarzucamy linę na wystający kamień (nie na gałąź). Wspinamy się po niej.

King's Quest V

Przekraczamy góry i docieramy do morza



23 Skaczemy po półkach skalnych (w kolejności pokazanej strzałkami na rysunku), klikając na nie ikoną **PORUSZ**. Przechodzimy po kłodzie i wędrujemy dalej w prawo.



24 Wilk porywa Cedryka. Zjeżdżamy na sankach z góry, niestety, rozstrzaskują się u podnóża. Zapisujemy grę. Niespodzianka: klikamy płaszczem na resztki sanek i obserwujemy scenkę.



25 Idziemy w prawo i karmimy orła resztką udźca. Udajemy się do jaskini, gdzie stajemy przed obliczem Królowej Śniegu. W chwili gdy z boków wychodzą na nas wilki, gramy na harfie.



26 Szary wilk prowadzi nas w kierunku jaskini yeti. Wkraczamy do niej samodzielnie. Rzucamy w yeti plackiem, po czym wchodzimy do jaskini i młotkiem odłupujemy kawałek pięknego kryształu. Wracamy do wilka.



27 Po rozmowie idziemy w dół. Okrążamy potok i wspinamy się po skalnych stopniach. Dwugłowe ptaszysko porywa nas do swego gniazda. Siedząc wysoko na skałach, błyskawicznie zabieramy złote puzderko i czekamy na przybycie orła, który zabiera nas z gniazda i zanosi na plażę.



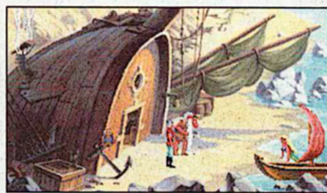
28 Podnosimy metalowy pręt i wędrujemy w górę, do łodzi. Zalepiamy woskiem dziurę w burcie i wypływamy na morze. Jeśli pojawia się pytanie o kod, korzystamy z ramki **Czary Kryspina** na stronie 43.



29 Sterujemy trzy razy w prawo i raz w dół. Lądujemy na wyspie. Od razu po przybiciu do brzegu porywają nas harpie i brutalnie ciągną w głąb wyspy. Poturbowany Cedryk zostaje przy brzegu.



30 W trakcie rozmowy głodnych paskud gramy na harfie. Daje nam to szansę ucieczki. Podnosimy haczyk leżący w trawie i wracamy na brzeg, zabierając rannego Cedryka. Zabieramy leżącą na piasku muszlę i odpływamy.



31 Sterujemy cztery razy w lewo. Potrząsamy dzwonkiem i wręczamy dziadkowi muszlę. Ten leczy Cedryka, a następnie przyzywa syrenkę, która prowadzi nas na wyspę złego czarnoksiężnika Mordaka.



32 Lądujemy, rozbijając łódź na skałach. Po chwili stajemy na nogi. Na szczęście nikomu nic się nie stało. Zabieramy leżącą na kamieniach zdechłą rybę i odważnie wchodzimy po schodach w głąb wyspy.



33 Pokazujemy kryształ przerażającym statuom, które strzegą przejścia do zamku. Kryształ odbija promienie, które wypalają potwornym strażnikom oczy. Idziemy dalej i w lewo, na tyły zamku.



34 Wyważamy kratę i podpieramy ją prętem, po czym wskakujemy do środka. Cedryk nie chce wejść, zatem zostawiamy go. Idziemy dalej, zaś strachliwa sowa czeka na straży.



35 Błąkamy się po labiryncie, aż napotkamy otyłego potwora. Wręczamy mu tamburyn i podnosimy szpilkę. Zwiedzamy labirynt, aż znajdujemy drewniane drzwi. Otwieramy je szpilką i wchodzimy.

Odkrywamy tajemnice zamku Mordaka



36 W spiżarni zabieramy z dolnej półki kredensu woreczek z grochem ●.



37 Przechodzimy do kuchni, gdzie dajemy dziewczynie złote puzderko i prowadzimy długą rozmowę. Kassima zdradza nam niecne plany podstępnego Mordaka i obiecuje pomoc.



38 Wędrujemy do jadalni zamkowej. Uwaga, często zapisujemy grę, bo po zamku grasuje Mordak. Wchodzimy i wychodzimy, aż spotkamy niebieską bestię. Dajemy się złapać i wsadzić do celi.



39 Zaglądamy do mysiej dziury i wyciągamy haczykiem kawałek sera. Uwalnia nas Kassima. Podążamy za nią krok w krok przez labirynt. W końcu trafiamy z powrotem do spiżarni.



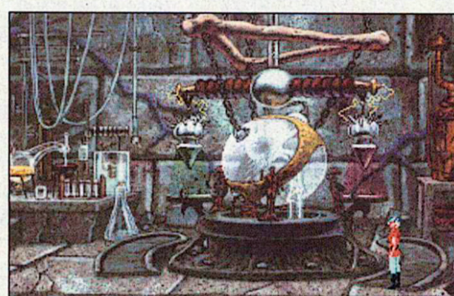
40 Czekamy w jadalni na niebieską bestię, ale tym razem rzucamy w nią grochem, zanim zdąży nas złapać. Stwór przewraca się na podłogę, a my mamy opróżniony woreczek.



41 Kręcimy się po zamku, aż zauważymy czarnego kota. Najczęściej spotykamy go w jadalni. Gdy tylko go zobaczymy, rzucamy w niego rybą. Kot zaczyna ją pożerać, a my łapiemy go do worka.



42 Na górze odnajdujemy sypialnię Mordaka. Obok jest biblioteczka, w której czytamy leżącą na biurku książkę. Czekamy cierpliwie, aż Mordak położy się spać, a wtedy zabieramy jego różdżkę ze stolika.



43 Biegniemy do laboratorium. Na górnej kondygnacji jest maszyneria. Kładziemy na jednej szalce różdżkę Mordaka, a na drugiej – Kryspina. Wrzucamy do maszyny ser i obserwujemy widowisko.



44 Podnosimy naładowaną różdżkę Kryspina. Atakuje nas Mordak. Gdy zamienia się w ptaszysko, używamy różdżki i rzucamy czar tygrysa ❶. Gdy Mordak staje się smokiem, zmieniamy się w królika ❷. Gdy Mordak przekształca się w węża, my natychmiast przybieramy postać mangusty ❸. Na koniec podły czarnoksiężnik staje się ogniem, a wtedy gasimy go, wywołując deszcz ❹.



45 Teraz do akcji wkracza Kryspin, który bez trudu odczarowuje całą naszą rodzinę! Wyjaśnia się też powód całego zamieszania. Winny jest nasz syn. Jednak wszyscy się radują, bo za chwilę wrócą szczęśliwie do domu!

Instalujemy dodatki z płyty GIER

Najpopularniejsze gry minionego roku to między innymi Baldur's Gate II, Diablo II, Need for Speed: Porsche 2000 oraz The Sims. Teraz te wspaniałe gry stają się jeszcze ciekawsze: GRY umieściły na swojej płycie dodatki do każdej z nich

Ulepszamy mistrzów



Ulepszamy grę Baldur's Gate II



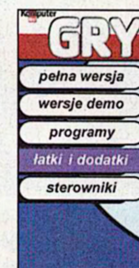
Podczas gry w Baldur's Gate II nieraz stajemy oko w oko z groźnymi bestiami. Gdy stosujemy ulepszenia z płytki GIER, nasi wojownicy walczą lepiej, a życie w krainie Amn staje się o wiele łatwiejsze

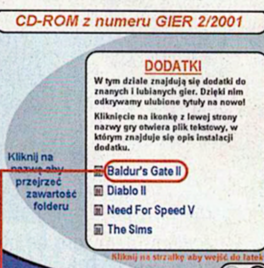
Ulepszenia

Łatka **Ataki** powoduje, że nasi bohaterowie walczą o wiele sprawniej i są odporniejsi na ciosy wroga.

Łatka **Doświadczenie** znosi ograniczenie liczby punktów doświadczenia. Nareszcie nasi bohaterowie awansują na wcześniej nieosiągalne poziomy ●! Łatki działają z polską i angielską wersją gry.







Instalacja dodatków

1 Wkładamy do napędu CD-ROM płytkę dołączoną do tego numeru **GIER**. Uruchamia się program instalacyjny. Klikamy na zakładkę [łatki i dodatki], a następnie na ●. Pojawia się folder z dodatkami.

2 Dwukrotnie klikamy na nazwę wybranej łatki.

3 Klikamy na [Browse...], a następnie wybieramy folder, w którym zainstalowana jest gra Baldur's Gate II (zwykle jest to **C:\Program Files\Baldur2**). Dwukrotnie klikamy lewym przyciskiem myszy na folder o nazwie **Override**, a następnie na przycisk [OK]. Pliki wchodzące w skład łatki kopiowane są do folderu **Override**.

4 Uruchamiamy grę Baldur's Gate II. Teraz nasza drużyna jest dużo silniejsza!

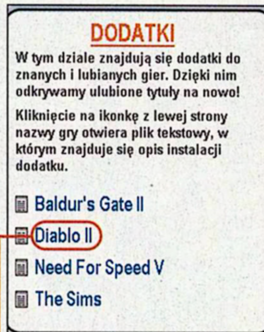
Dodatki do gry Baldur's Gate II zostały umieszczone na płycie GIER za zgodą ich twórców i właścicieli: firm Interplay i CD Projekt.

Ulepszamy grę Diablo II

Diablo II śni nam się po nocach. Hordy przeciwników nie pozwalają nam przejść dalej. Rozpaczliwie szukamy pomocy. Po zainstalowaniu dodatku z płyty GIER wracamy do świata Sanktuarium jako zwycięzca!

Ulepszenia

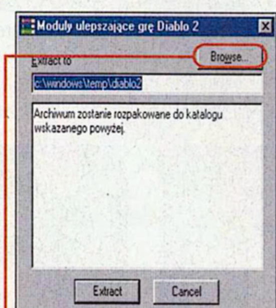
Instalacja dodatku zmienia system czarów i uzbrojenia zarówno w angielskiej, jak i w polskiej wersji gry. Nasz bohater staje się silniejszy i dostaje dodatkowe premie do zdobywanego doświadczenia. Czary i magiczne uzbrojenie są potężniejsze.



Instalacja dodatków

1 Wkładamy do napędu CD-ROM płytkę dołączoną do tego numeru **GIER**. Automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Klikamy na zakładkę [łatki i dodatki], a następnie na ●. Otwiera się folder z dodatkami.

2 Dwukrotnie klikamy na nazwę dodatku. Klikamy na przycisk ● i wybieramy katalog, w którym zainstalowana jest gra Diablo II (zwykle **C:\Program Files\Diablo 2**). Klikamy na [OK]. Zaczyna się instalacja. Po jej zakończeniu zamykamy program instalacyjny, klikając na [X].

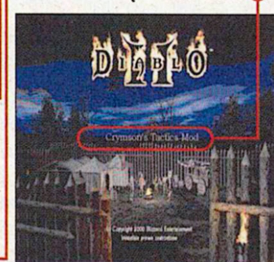


3 Dwukrotnie klikamy na ikonę [Mój komputer] i przechodzimy do folderu gry Diablo II. Dwukrotnie klikając na [D2MM] uruchamiamy program zarządzający dodatkami ●.

4 Wkładamy do napędu CD-ROM płytę z grą Diablo II (dysk numer 2). Klikamy na okno **Available Modules**, a następnie na dodatek, który chcemy dołączyć do gry ●.



5 Klikamy na przycisk znajdujący się u dołu programu zarządzającego ●. Gra uruchamia się z modułem ●.



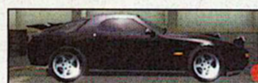


Ulepszamy grę Need for Speed: Porsche 2000

W piątej części wyścigów Need for Speed zasiadamy za kierownicą sportowych aut firmy Porsche. Dzięki GROM do dyspozycji mamy kolejne trzy modele!







Ulepszenia

Do zestawu kilkunastu dostępnych w grze modeli samochodów firmy Porsche dołączają trzy nowe: czerwony 911 GT3 ●, żółty 911 GT2 ● oraz czarny 928 GTS ●.

Instalacja dodatków

1 Wkładamy do napędu CD-ROM płytkę dołączoną do tego numeru GIER. Automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Klikamy na zakładkę [łatki i dodatki], a następnie na ●. Otwiera się folder z dodatkami do Need for Speed: Porsche 2000.

DODATKI

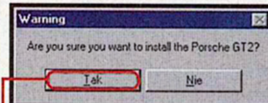
W tym dziale znajdują się dodatki do znanych i lubianych gier. Dzięki nim odkrywamy ulubione tytuły na nowo!

Kliknięcie na ikonkę z lewej strony nazwy gry otwiera plik tekstowy, w którym znajduje się opis instalacji dodatku.

- Baldur's Gate II
- Diablo II
- Need For Speed V
- The Sims

2 Klikamy dwukrotnie na wybrany plik. Program instalacyjny pyta nas, czy chcemy dołączyć do gry dodatkowy samochód. Klikamy na ●. Automatyczny instalator sam wykonuje wszystkie niezbędne czynności.

3 Po zakończeniu instalacji nowych aut ponownie uruchamiamy komputer. Następnie uruchamiamy grę. Nowe wozy już na nas czekają!





Dodatki do gry Need for Speed: Porsche 2000 zostały umieszczone na płycie GIER za zgodą firmy Electronic Arts i jej polskiego przedstawiciela, firmy IM Group.

Ulepszamy grę The Sims

Budujemy z mozołem nasz wirtualny dom, wyposażamy go, ozdabiamy. Po pewnym czasie stwierdzamy, że brakuje w nim czegoś nowego i oryginalnego, co przykuwałoby uwagę. GRY przedstawiają rozwiązanie!

Instalujemy dodatki

Ulepszenia

Do dyspozycji mamy kilkanaście nowych dodatków, które urozmaicają codzienność w świecie The Sims (zarówno w angielskiej i polskiej wersji gry). Ich zainstalowanie sprawia, że podczas rozgrywki kupujemy do naszego wirtualnego domu nowe, wcześniej niedostępne rzeczy.

Instalacja dodatków

1 Wkładamy do napędu CD-ROM płytkę dołączoną do tego numeru GIER. Uruchamia się program instalacyjny. Klikamy na zakładkę [łatki i dodatki], a następnie na ●. Otwiera się folder z dodatkami do The Sims.

DODATKI

W tym dziale znajdują się dodatki do znanych i lubianych gier. Dzięki nim odkrywamy ulubione tytuły na nowo!

Kliknięcie na ikonkę z lewej strony nazwy gry otwiera plik tekstowy, w którym znajduje się opis instalacji dodatku.

- Baldur's Gate II
- Diablo II
- Need For Speed V
- The Sims

2 Klikamy dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na wybrany dodatek. Powoduje to jego automatyczne zainstalowanie. By zainstalować wszystkie ulepszenia zamieszczone na płycie, klikamy po kolei na każde z nich.

3 Ponownie uruchamiamy komputer i uruchamiamy grę The Sims.

UWAGA! Jeśli mamy dodatek The Sims: Światowe życie (angielska wersja nosi nazwę Livin' Large), instalowanie większości ulepszeń z płyty GIER (oprócz Clowncatchers, Turkey i TelecomUpgrade) nie jest konieczne – są już one częścią tego dodatku.
Jeśli zainstalowaliśmy dodatki do The Sims i chcemy zainstalować Światowe życie, najpierw odinstalowujemy grę! Następnie ponownie uruchamiamy komputer, instalujemy The Sims jeszcze raz i instalujemy dodatek Światowe życie. Ta reguła nie dotyczy tylko dodatku Clowncatchers.exe

RADA GIER
Jeżeli chcemy uzyskać dodatkowe informacje i pomoc na temat omówionych na tych stronach dodatków do gier, w programie instalacyjnym płyty GIER klikamy na jedną z ikonek ●. W oknie Notatnika otwiera się plik tekstowy zawierający informacje o instalacji i działaniu dodatków.

Instalujemy The Sims Art Studio

1 Wkładamy do napędu CD-ROM płytkę dołączoną do numeru 2/2001 GIER. Uruchamia się program instalacyjny. Klikamy na [łatki i dodatki], a następnie na ●.

DODATKI

W tym dziale znajdują się dodatki do znanych i lubianych gier. Dzięki nim odkrywamy ulubione tytuły na nowo!

Kliknięcie na ikonkę z lewej strony nazwy gry otwiera plik tekstowy, w którym znajduje się opis instalacji dodatku.

- Baldur's Gate II
- Diablo II
- Need For Speed V
- The Sims

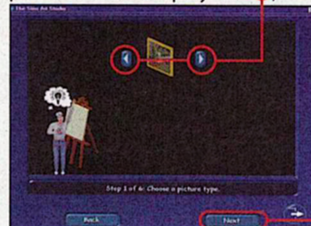
Otwiera się katalog z dodatkami do gry The Sims.

2 Klikamy dwa razy na [SimsArtStudio]. Następnie klikamy cztery razy na [Next >], a potem na [Finish]. Po zakończeniu procesu instalacji wychodzimy z programu instalacyjnego, klikając na [X].

GRY przygotowały zestaw przykładowych obrazków do wykorzystania. Znajdują się one na płycie CD w dziale Łatki, w folderze The Sims. Aby skopiować je na nasz dysk twardy, powtarzamy czynności opisane w punkcie 1 powyżej. Następnie klikamy dwukrotnie na [Obrazy], a potem na [OK].

3 Uruchamiamy program The Sims Art Studio. W tym celu klikamy na [Start], [Programy], [Maxis], [The Sims Art Studio].

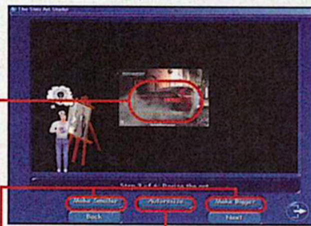
4 Po uruchomieniu programu klikamy na przycisk [Start]. Następnym krokiem jest wybór odpowiedniego kształtu naszego arcydzieła. Klikając na umieszczone po bokach obrazu przyciski ●,



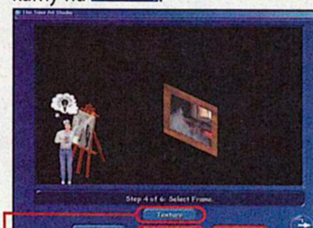
wybieramy jeden z pięciu oferowanych nam kształtów obrazu. Wybór potwierdzamy kliknięciem na ●.



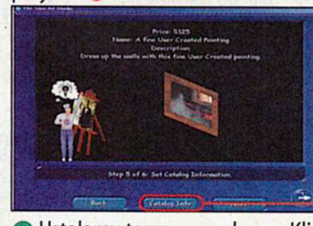
5 Wybieramy treść obrazu. W tym celu klikamy na ●. Następnie klikamy na wybrany plik graficzny i na [Next].



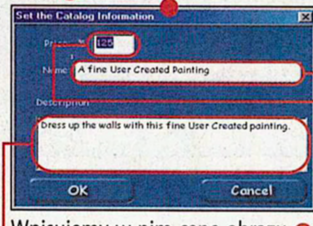
6 Określamy, jaka część obrazka będzie widoczna na płótnie. Klikając na przyciski ●, zwiększamy lub zmniejszamy obrazek, dopasowując go do wielkości ram ●. Klikając na przycisk ●, automatycznie dopasowujemy obrazek do ram. Gdy chcemy pokazać konkretny obszar obrazka, klikamy na niego. Pomarańczowy zarys ram centruje się na wybranym fragmencie. Gdy jesteśmy zadowoleni z ustawień, klikamy na [Next].



7 Wybieramy ramę dla naszego arcydzieła spośród dziewięciu modeli. Zmieniamy je, klikając na przyciski ●. Gdy zdecydujemy się na model ramy, wybieramy jej kolor, klikając na ●. Do wyboru mamy dziewięć odcieni. Gdy już wybraliśmy oprawę dzieła, klikamy na przycisk ●.



8 Ustalamy teraz cenę obrazu. Klikamy na przycisk ●. Otwiera się okno ●.



Wpisujemy w nim cenę obrazu ●, a także jego nazwę ● i oczywiście opis ●, który ukazuje się po kliknięciu na obraz w trakcie gry. Gdy opis jest już gotowy, klikamy na przycisk [Next]. Na koniec klikamy na [Save] i nadajemy nazwę plikowi, który automatycznie zostaje zapisany w odpowiednim katalogu z grą The Sims. Teraz uruchamiamy grę i kupujemy własnoręcznie stworzone dzieło!



Dzięki dodatkom rodzina Simów jest szczęśliwsza

Dodatki do gry The Sims zostały umieszczone na płycie GIER za zgodą firmy Electronic Arts i jej polskiego przedstawiciela, firmy IM Group.

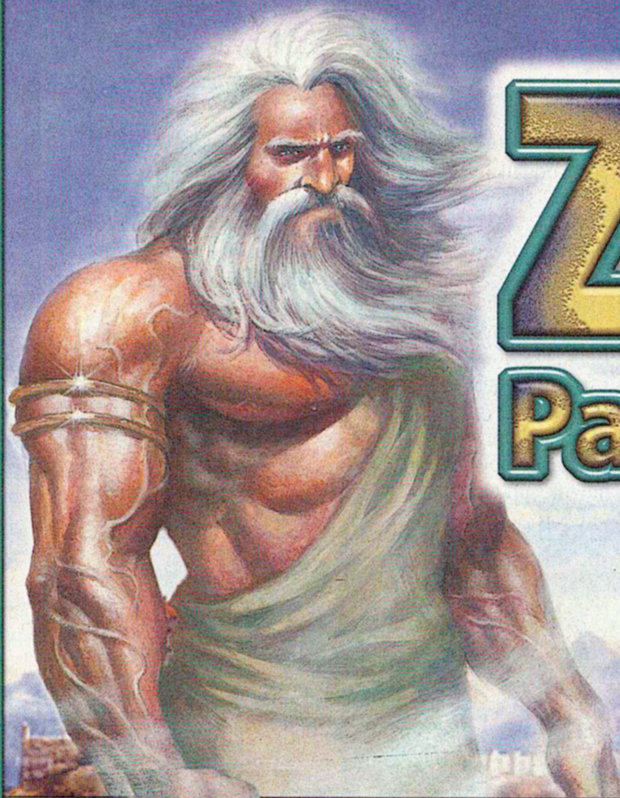
Zeus Pan Olimpu

Gra strategiczna na PC | Dzięki łasce bogów i poradnikowi GIER szybko zostajemy wielkim królem (lub potężnym tyranem) i podbijamy wszystkie miasta starożytnej Grecji

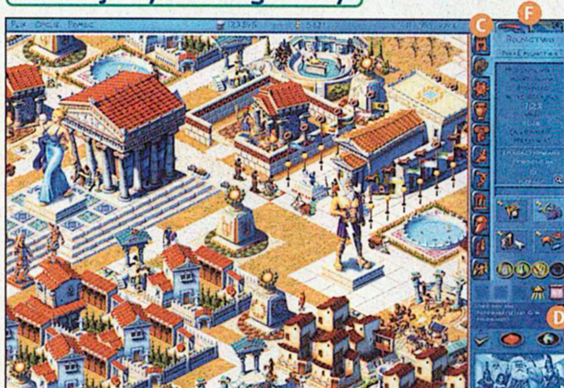
Test na stronie 18

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy ekran główny



Mapa główna – tutaj stawiamy budowle i patrzymy, jak rozwija się nasze miasto, czyli po grecku: polis.



❶ **Drogi** – klikamy na tę ikonę, gdy chcemy poprawić sieć traktów w mieście.
❷ **Blokada drogi** – wybieramy tę ikonę, aby ustawić blokadę drogi. Teraz obywatele miasta nie opuszczają bez potrzeby swojej dzielnicy.
❸ **Czyszczenie terenu** – dzięki tej opcji usuwamy gruz po zawalonych domach, burzymy budynki i ścinamy drzewa. Nie da się jednak usunąć skał.
❹ **Cofnij** – ta opcja odwołuje wykonanie ostatniej czynności, o ile jest to jeszcze możliwe.





Ikony ważnych wydarzeń informują nas o niespodziewanych, ważnych zdarzeniach: katastrofach, pojawieniu się bogów lub potworów.



Listy donoszą o wielu ważnych szczegółach z życia naszego miasta. Wybieramy, jakiego typu informacje są dla nas istotne. Gdy się pojawiają, gra zostaje zatrzymana.

Ludność – wybieramy, czy wyznaczamy tereny budowlane dla plebsu czy też dla elity. Otrzymujemy tu informacje o migracji ludności: wolnych miejscach w domach i liczbie osób, które osiedliły się w tym roku, a także poznajemy opinie mieszkańców o mieście.

Przemysł – zasięgamy informacji o warsztatach rzemieślniczych w mieście (z wyjątkiem tych pracujących na potrzeby wojska). Określamy, ile pieniędzy przeznaczamy na wypłaty dla pracowników, dowiadujemy się, ile osób jest zatrudnionych, jak wielu ludzi brakuje do pracy i ilu jest bezrobotnych.

Higiena i bezpieczeństwo – klikamy tutaj, gdy chcemy wznieść fontannę, domek architektów, posterunek policji lub szpital. Sprawdzamy zadowolenie ludzi, stan higieny, dostępność wody oraz zagrożenia budowlane.

Kultura – tu wybieramy projekty podiów dla mówców, gimnazja, teatry oraz stadion (w mieście może być tylko jeden). Sprawdzamy też poziom kultury w naszym polis.

Wojsko – wybieramy konstrukcje obronne, takie jak jak brama, mur i wieża oraz budynki, dzięki którym wzmacniamy naszą armię: zbrojownię, stadninę i port okrętów wojennych. Widzimy też wykaz oddziałów wojskowych stacjonujących w mieście.

Przegląd – ogólne podsumowanie informacji o naszym polis.



Rolnictwo – tu znajdujemy informacje o żywności: uprawach, hodowli, rybołóstwie i łowiectwie oraz gajach oliwnych. Sprawdzamy, dla ilu osób wystarcza produkowanej żywności i na ile miesięcy mamy zapasy w spichrzach.

Dystrybucja – tutaj klikamy, gdy chcemy zbudować spichlerz lub magazyn, nawiązać kontakty handlowe z innym miastem bądź postawić agorę lub kramy handlarzy. Znajdujemy tutaj informacje o stanie magazynów oraz eksporcie i imporcie towarów.

Administracja – klikamy na tę ikonę, aby zbudować mosty i ustalić wysokość podatków. Jedno z okien informuje o przychodach i wydatkach miasta oraz o tym, jaki odsetek obywateli płaci podatki. Pamiętamy, że jeśli nie zbudowaliśmy pałacu, nie możemy wybudować urzędów podatkowych.

Mitologia – wybieramy, które świątynie zostaną wybudowane i jakich bohaterów chcemy uczynić obywatelami naszego miasta. Pamiętamy, że w jednym mieście mogą stać najwyżej cztery świątynie. Tutaj znajdujemy cech rzemieślników budujących świątynie, informację o sprzyjających nam i nieprzyjaznych bogach, a także o potworach.

Estetyka – ozdabiamy nasze miasto kolumnadami, roślinami, a nawet pomnikami, o ile na nie zasłużyliśmy. Dowiadujemy się też, jak wiele pomników zbudowaliśmy i jak wygląda estetyka poszczególnych rejonów miasta.

Poznajemy ekran główny



Krótkie informacje – skrócona wersja komunikatów o wydarzeniach w mieście. Gdy się pojawiają, gra nie jest zatrzymywana.



5 Cele misji – sprawdzamy, jakie jeszcze zadania powinniśmy wykonać, by zacząć następny scenariusz. Wykonane zadania są zaznaczane na bieżąco.
6 Obracanie widoku – zmieniamy o 90 stopni kierunek, z którego patrzymy na nasze miasto.
7 Mapa greckiego świata – dowiadujemy się, jakie towary eksportują i importują inne miasta, którędy przebiegają szlaki handlowe oraz jakie uczucia żywią wobec nas sąsiedzi.

F

Mapy przeglądowe – na małych mapkach sprawdzamy stan miasta i najróżniejsze dane.



Rozwijane menu gry

PLIK **Plik** – w tym menu wczytujemy i zapisujemy stan gry.

OPCJE **Opcje** – tu ustawiamy rozdzielczość ekranu, głośność dźwięku (efektów i muzyki), poziom trudności i szybkość upływu czasu.

POMOC **Podstawowa pomoc** – korzystamy z niej, aby przypomnieć sobie wiadomości z instrukcji obsługi.

123845 **Ilość pieniędzy w skarbcu** – gdy skarbiec jest pusty, nasze koszty pokrywane są do limitu 2008 sztuk złota. Jednak gdy nie mamy pieniędzy, nie możemy wydawać gotówki, na przykład nie przekażemy okupu lub daniny.

5821 **Liczba ludności** – bacznie patrzymy, ilu ludzi mieszka w naszym mieście.

II 959 **Data** – miesiąc i rok. Miesiąc jest podany rzymskimi cyframi.

Wznosimy domy i pałace

Domy plebsu. Pospólstwo ma nieduże wymagania. Pilnujemy, by jego domy stały przy drodze. W biednych dzielnicach nie wyznaczamy działek dla rzemieślników i nie budujemy magazynów. Gdy mieszkańcy się wzbogacą, zaczyna im przeszkadzać hałas.



Szałas zamieszkuje do ośmiu obywateli, którzy nie mają żadnych wymagań. Niestety płacą oni znikome podatki.



Chałupa jest domem dla 16 mieszkańców. Aby utrzymać swój poziom życia, potrzebują oni dostępu do żywności z pobliskiej agory.



Chata mieści nie więcej niż 24 ludzi, którzy domagają się dostępu do kultury i wody. Aby ich zadowolić, ustawiamy też w pobliżu mównicę.



Dom to wygodne schronienie nawet dla 32 osób. Do dobrego samopoczucia potrzebne im jest owcze runo z niedalekiej agory.



Domostwo może być zamieszkane przez sporą gromadkę: 40 osób. Domownicy potrzebują dostępu do dwóch placówek kulturalnych.



Willa zapewnia dach nad głową aż 48 obywatelom miasta. W pobliżu tego budynku powinna znajdować się agora oraz kram z oliwą.



Kamienica zaspokaja potrzeby mieszkaniowe 60 osób. Jej lokatorzy potrzebują dostępu do trzech placówek kulturalnych.

Domy elity. Te wymyślne rezydencje stawiamy w miejscach o wysokich walorach estetycznych (sprawdzamy je, klikając na przyciski ●. Im jaśniejszy obszar, tym wyższą ma wartość estetyczną i tym chętniej zamieszka tam elita. Bogacze potrzebują dostępu do stadionu.



Rezydencja mieści do sześciu bogaczy. Mieszkańcy mają skromne wymagania. Zostaje zasiedlona, gdy w okolicy są co najmniej dwie placówki kulturalne: mównica i arena.



Dworek zamieszkuje do 10 obywateli, którzy lubią broń i wino. Budujemy im więc nieopodal dużą agorę z kramami sprzedającymi te towary. Pamiętamy też o magazynach w okolicy.



Dwór to wykwintne siedlisko dla nie więcej niż 16 mieszkańców. Potrzebują oni trzech placówek kulturalnych: mównicy, gimnazjum i teatru. Domagają się też dostępu do stadionu.



Pałacyk jest siedzibą 20 arystokratów, którzy nie mogą obejść się bez koni. Jeśli na pobliskiej agorze nie ma ujeżdżalni, ich status społeczny szybko się obniża i opuszczają swój dom, głośno narzekając.

Zeus Pan Olimpu

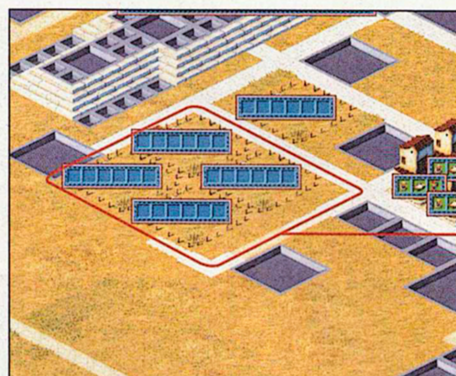
Dbamy o estetykę



1 Rezydencje elity i wykwintne domy mieszczaństwa nie będą się rozwijać, gdy okolica jest brzydka. Niską estetykę symbolizują ciemnobrązowe kwadraty. Aby wyznaczyć miejsca pod budowę rezydencji, podnosimy estetykę miasta.



2 Najprostszym na to sposobem jest postawienie pomnika. W przeciwieństwie do innych budowli nie musi on być umieszczony przy drodze. Jednak zbudowanie pomnika nie od razu daje efekt. Trzeba trochę poczekać.

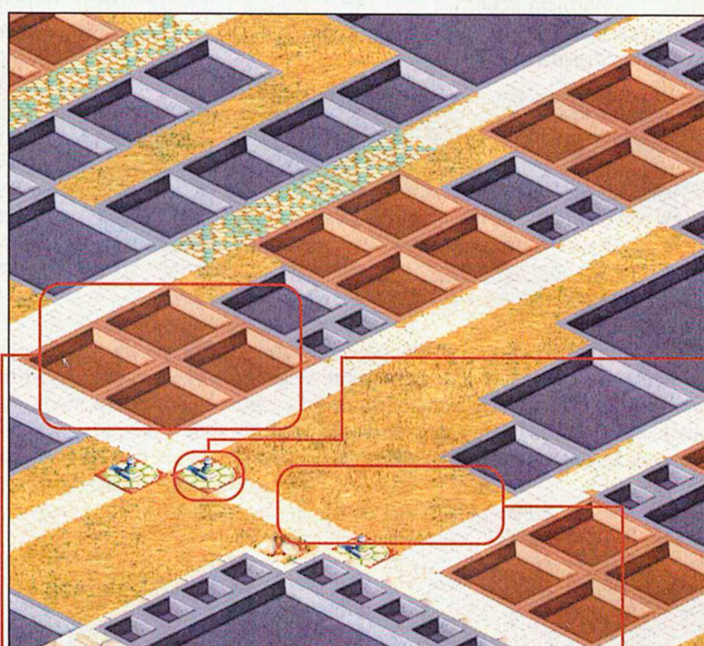


3 Pomnik podnosi atrakcyjność gruntu znacznie skuteczniej niż inne elementy architektoniczne. Jednak dopiero po chwili widać, że okolica staje się piękniejsza. Teraz zabieramy się za wyznaczanie miejsca pod budowę ekskluzywnych domów ●.

Kierujemy administracją



1 Pamiętamy, że w grze nadzorujemy pracę wszystkich władz miasta. Jeśli nie kontrolujemy poczynań handlarzy i urzędników, szybko okazuje się, że domy się walą, na agorach nie ma towarów, a w mieście panuje zaraza. Dlatego nasze miasto nie powinno być zbyt rozległe. Dzięki ograniczeniu jego rozmiarów urzędnicy nie znikają nam z oczu i wykorzystują swój czas do pracy dla wszystkich.



2 Budujemy długie ulice i wyznaczamy działki pod punkty usługowe ● oraz domy ●. Dodatkowo ustawiamy blokady ●, dzięki którym żadna osoba mieszkająca w ograniczonym nimi obszarze nie wychodzi z dzielnicy bez powodu. Otoczony blokadami obszar opuszczają jedynie handlarze idący po towar, ludzie wiozący zaopatrzenie do dalekich magazynów i architekci spieszący do pożaru.

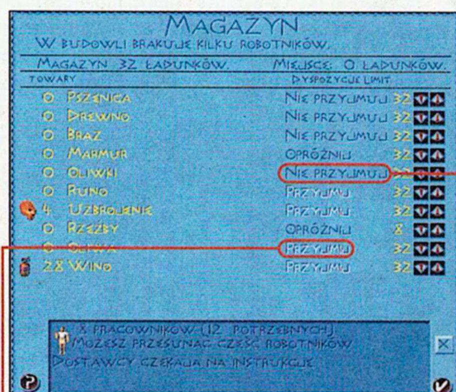
Budujemy magazyny i zarządzamy nimi



1 Magazyny ● budujemy blisko portów, hurtowni ● i warsztatów rzemieślniczych ●. Dzięki temu przekazanie towaru do magazynu przez dostawców trwa bardzo krótko. Magazyny obniżają estetykę okolicy, więc nie powstają przy nich bogate domy.



2 Niekiedy magazyny znajdują się zbyt daleko, aby dostarczać towary. Stawiamy je więc bliżej miejsca, w którym towary są sprzedawane ●. Ten magazyn ● stoi w dzielnicy elity, powinien więc przechowywać towary przeznaczone dla bogaczy.



3 Klikamy na magazyn prawym przyciskiem myszy i ustalamy priorytety przyjmowania towarów. Jednych w ogóle nie przyjmujemy ●, inne akceptujemy ●, jeszcze inne sprowadzamy bez względu na odległość od miejsca ich wytwarzania.

Prowadzimy wojny

1 Wybieramy miasto, które chcemy najechać. Ostatnio Delos ● wygłaszało groźby pod naszym adresem, więc pokażemy mu, że nie ma z nami żartów. Klikamy na ikonę podboju ●.

2 Otwiera się ekran armii, z którego wybieramy konnicę ⑧, piechotę ⑨, okręty ⑩, bohaterów zamieszkałych w mieście (jeśli są) ⑪, mityczne wojsko ⑫ i siły miast zależnych od nas ⑬.

3 Flota opuszcza porty, żołnierze maszerują na wojnę. Przez ten czas miasto zostaje bez obrony, dlatego wcześniej budujemy solidne mury i wystawiamy na nich czujne straże.

4 Przed podbojem szantażujemy wrogie miasto. Być może się przestraszy i zapłaci nam okup. Jeśli to robi, i tak je podbijamy. Jeśli zaś obraźliwie odmawia, mamy piękny pretekst do rozpętania wojny.

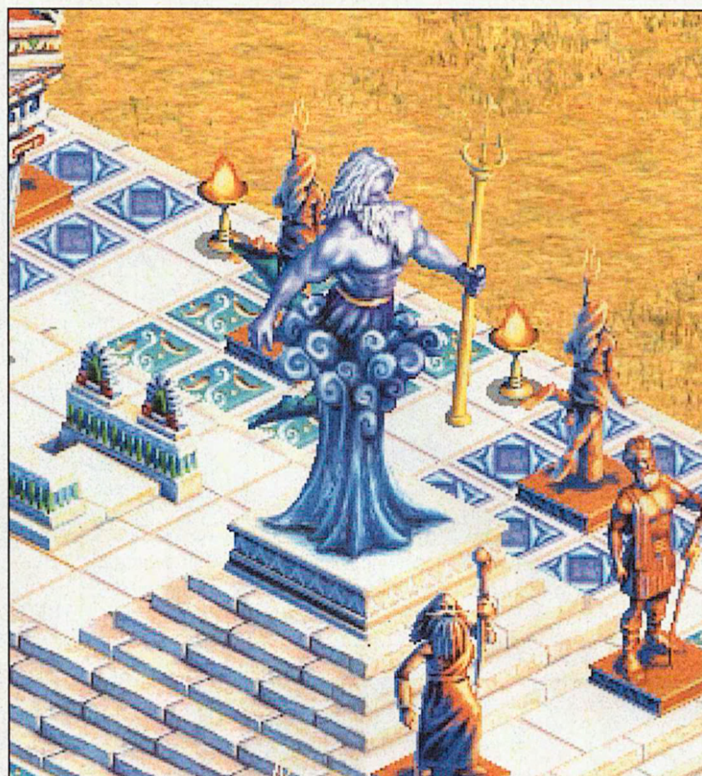
5 Oddziały dotarły do Delos ● i rozpoczęły oblężenie. Trzymamy za nie kciuki. Nie jesteśmy w stanie zrobić nic więcej – zostaliśmy w mieście! Na polu bitwy dowodzimy tylko w walkach obronnych.

6 Zwycięstwo! Delos zostaje podbite. Czeka nas triumfalny wjazd do miasta. Na początku każdego roku z Delos wpływają do naszego skarbca daniny w drachmach lub towarach.

Zeus Pan Olimpu

Bogowie: przyjaciele lub wrogowie





1 Zeus to najpotężniejszy z bogów greckich. W jego świątyni znajduje się wyrocznia. Zeus chroni miasto przed atakiem innych bogów lub miast. Gdy atakują nas wrogie wojska i prosimy go o pomoc, niszczy jeden oddział wroga. Po zbudowaniu świątyni Zeusa poprawia się nasza reputacja w całej Grecji. Zeus przechadza się po mieście i błogosławi każdy rodzaj budowli. Jeśli jednak jest naszym wrogiem, zaczyna od zniszczenia pałacu, a potem burzy co popadnie.

2 Posejdon to bóg morza, brat Zeusa. Gdy zstępuje na ulice miasta, nasze wody terytorialne zaczyna patrolować Kraken, ulubiony potwór Posejdona. Przystanie rybackie, domki poławiaczy jeżowców i stadniny zwiększają produkcję. Gdy modlimy się do Posejdona, spichrze wypełniają się rybami. Jeśli jest naszym wrogiem, topi statki i niszczy przystanie rybackie oraz stocznie, w których powstają triery. Po atakach tego boga zamiera handel morski.



3 Hades to bóg podziemi, brat Zeusa. Dzięki jego świątyniom miasto jest chronione przed atakami wrogów, takich jak Cerber. Hades udostępnia nam złoża srebra, które w mennicy przetwarzamy na drachmy. Błogosławi urzędy podatkowe, mennice i odlewnie. W potrzebie wspomaga nas gotówką, jeśli tylko oddajemy mu cześć w świątyni. Jednak gdy chce nam zaszkodzić, z ulic znikają przechodnie, a na odlewnie i mennice spada klątwa.



4 Demeter to bogini płodności i rolnictwa, siostra Zeusa. Wokół jej świątyni pojawia się łąka, na której stawiamy plantacje lub wypasamy kozy i owce. Gdy bogini przechadza się po naszym mieście, błogosławi wszystkie plantacje, a dzięki modłom do niej napełniamy spichlerze żywnością. Gdy stoi po stronie wrogów miasta, ogałaca nasze plantacje z upraw, burzy spichlerze, zabija kozy i owce. Utrzymujemy zatem kilka spichlerzy mieszczących zapasy na dwa lub trzy lata.



5 Atena to bogini pokoju i słusznej wojny, uosobienie mądrości. Przed jej świątynią rośnie gaj oliwny. Gdy mamy za mało oliwy i modlimy się w tej świątyni, uzupełnia nasze zapasy oliwy. Obecność Ateny wzmacnia siłę naszych żołnierzy. Natomiast jeśli bogini nas nienawidzi, rzuca klątwę na gaje oliwne i pozbawia je oliwek, poza tym niszczy mury oraz wieże obronne. Na szczęście nasze zapasy trzymamy w magazynach, które bogini oszczędza.

6 Artemida to bogini łowów. Sprowadza do naszego miasta oddział amazonek, chroni hodowle przed drapieżnikami, błogosławi myśliwych. Gdy modlimy się do niej podczas głodu, wypełnia nasze spichlerze dziczyzną. Jeśli bogini jest przeciw nam, atakuje miasto wraz ze swoimi amazonkami, zabija część myśliwych i powiększa watahy wilków wokół miasta. Atakują one wypasane stada.



7 Apollo to bóg nagłej śmierci, mądrości, muzyki, patron lekarzy. W jego świątyni znajduje się wyrocznia. Dzięki niemu zwiększa się szansa na zwycięstwo naszych zawodników w igrzyskach, a miasto chronione jest przed potworami. Apollo błogosławi podia mówców, gimnazja, teatry i stadiony. Gdy oddajemy mu cześć w świątyni, likwiduje zarazę i poprawia stan higieny w mieście. Wrogi Apollo zsyła zarazę i sprawia, że instytucje kulturalne nie dostarczają rozrywki.



8 Ares jest bogiem wojny. Sprowadza do miasta dwa oddziały doborowej piechoty i smoka, który chroni miasto przed najeźdźcami. Jeśli w świątyni prosimy go o pomoc, bierze udział w naszych najazdach na inne miasta. Niestety Ares jest leniwy. Gdy go potrzebujemy, często mówi, że nie wybierze się na wyprawę, bo właśnie ostrzy broń. Gdy jest naszym przeciwnikiem, atakuje miasto wraz ze swym wojskiem i wyrządza nam wiele szkód.



Bogowie: przyjaciele lub wrogowie



9 Hefajstos to bóg kowali, opiekun rzemieślników. Przy jego świątyni zawsze znajdujemy rudy miedzi. Hefajstos zabezpiecza miasto przed ogniem. Błogosławi pracownie rzeźbiarskie i zbrojownie. Poproszony o pomoc podczas najazdu na nasze miasto, przysyła potwora Talosa. Jeśli jest naszym wrogiem, podpala miasto. Rzuca także klątwy na pracownie rzeźbiarzy oraz zbrojownie.

10 Afrodyta to bogini miłości. Chroni nas przed Aresem, Hefajstosem, Hermesem i Dionizosem, zwiększa atrakcyjność miasta w oczach kolonistów. Bogini błogosławi domy, dzięki czemu szybko zostają zasiedlone. Gdy oddajemy jej hołd w świątyni, zwiększa się liczba ludności. Jeśli bogini jest przeciw nam, nasze miasto opuszczają rzesze mieszkańców.





11 Hermes to bóg podróżnych, wędrowców, handlu, złodziei, pasterzy, opiekun domowego ogniska. Sprawia, że statki handlowe, dostawcy i karawany poruszają się szybciej, a partnerzy handlowi częściej składają nam wizyty. Nie błogosławi żadnych budynków, ale spełnia każdą naszą prośbę. Gdy nas nienawidzi, kradnie nam pieniądze i blokuje handel lądowy, bowiem kupcy boją się wyruszyć w podróż.

12 Dionizos to bóg wina i plonów. Przy jego świątyni wyrasta winnica, a mieszkańcy są zadowoleni. Dionizos błogosławi winiarnie. Modły do niego sprawiają, że satyrowie dostarczają miastu wina. Jeśli jednak bóg chce wywrzeć zemstę na naszym mieście, zaprasza mieszkańców na nie kończącą się ucztę, więc wszyscy porzucają swe zajęcia. Rzuca także klątwę na winnice. Jako jedyny bóg pełni swe obowiązki po pijanemu.



Na kłopoty – bohaterowie

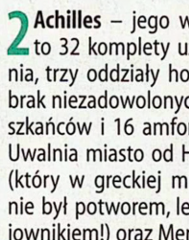
Wielcy bohaterowie osiedlają się w mieście, jeśli w okolicy pojawia się potwór. Każdy z herosów potrafi pokonać dwa z dwunastu potworów występujących w grze, ale zanim pojawi się w mieście, stawia nam warunki, które powinniśmy spełnić.



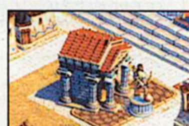


1 Herakles żąda znakomitego dostępu swego domu do kultury, zwycięstwa naszej drużyny w igrzyskach panhelleńskich, znakomitego dostępu do gimnazjów w mieście i 32 amfor wina. Osiedla się w mieście liczącym co najmniej 1500 mieszkańców. Zabija Hydrę i Cerbera.

2 Achilles – jego warunki to 32 komplety uzbrojenia, trzy oddziały hoplitów, brak niezadowolonych mieszkańców i 16 amfor wina. Uwalnia miasto od Hektora (który w greckiej mitologii nie był potworem, lecz wojownikiem!) oraz Menad.

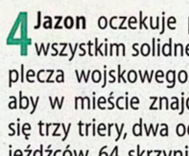


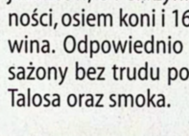




3 Odyseusz wymaga znakomitego stanu zdrowia w mieście, znakomitej popularności oraz ośmiu domów elity. Nie sprowadzi się, jeśli nie otrzyma dodatkowo 32 dzbanów oliwy i 16 amfor wina. Za pomocą ogromnej maczugi zwycięża dwa potwory: Scyllę i niebezpiecznego Cyklopa.

4 Jazon oczekuje przede wszystkim solidnego zaplecza wojskowego. Żąda, aby w mieście znajdowały się trzy triery, dwa oddziały jeźdźców, 64 skrzynie żywności, osiem koni i 16 amfor wina. Odpowiednio wyposażony bez trudu pokonuje Talosa oraz smoka.



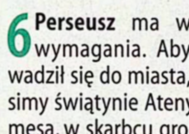


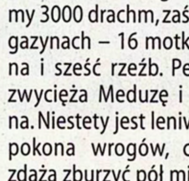




5 Tezeusz potrzebuje siedziby położonej blisko pałacu, na terenie o wysokiej estetyce. Dom otaczamy murem. Musimy zgromadzić także 32 płyty marmuru i 16 amfor wina. Tezeusz likwiduje zagrożenie ze strony Minotaura i dzika kalidońskiego.

6 Perseusz ma wysokie wymagania. Aby sprowadził się do miasta, wznosimy świątynie Ateny i Hermesa, w skarbcu gromadzimy 3000 drachm, zaś w magazynach – 16 motków runa i sześć rzeźb. Perseusz zwycięża Meduzę i Krakena. Niestety jest leniwy, nim pokona wrogów, czasem zdążą zburzyć pół miasta.





Baldur's Gate II

Gra fabularna na PC | Jeśli utknęliśmy w zatęchłych lochach, siedzibie złego Irenicusa, sięgamy po ściągawkę GIER. Dzięki niej wydostajemy się na powierzchnię i oddychamy świeżym powietrzem!

Test gry na stronie 30

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy

Baldur's Gate II to klasyczna gra fabularna. Przewodzimy drużynie poszukiwaczy przygód, której celem jest uwolnienie naszej siostry Imoen. W miarę postępów w grze bohaterowie zdobywają lepsze wyposażenie, a także punkty doświadczenia, dzięki którym podnosimy charakteryzujące ich współczynniki.

Obsługa gry została precyzyjnie przedstawiona w instrukcji. Jeśli nigdy nie graliśmy w komputerowe gry fabularne (takie jak Icewind Dale, Baldur's Gate czy Planescape: Torment), korzystamy z opcji treningowej. Aby ją uruchomić, w głównym menu klikamy na: URUCHOMIENIE, JEDEN GRACZ i TRENING.

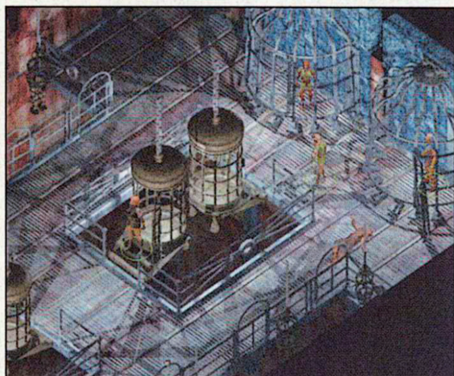
PRZEWODNIK

Mapa dolnego piętra podziemi



❶ tutaj rozpoczynamy grę; ❷ klatki Minsca i Jaheiry; ❸ zbrojownia; ❹ machina błyskawic; ❺ ściekowy golem; ❻ Rielev; ❼ krasnoludy Ilyicha; ❽ Kambion; ❾ zmutowany strażnik; ❿ komnata Irenicusa; ⓫ driady; ⓬ komnata ukochanej Irenicusa; ⓭ teleport na latający statek; ⓮, ⓯ teleporty na wyższy poziom

Podziemia: dolne piętro



1 Irenicus poddaje nas eksperymentom. Potem pojawia się Imoen i otwiera drzwi więzienia. Podchodzimy do klatek i denerwujemy Minsca, by sam wyważył drzwi. Przyłączamy go do drużyny.



2 Przechodzimy do zbrojowni (3 na mapie na stronie 56). Pośród pancerzy i broni znajdujemy klucz do celi. Za jego pomocą uwalniamy Jaheirę (2 na mapie na stronie 56), która także dołącza do drużyny.



3 Wyruszamy korytarzem na południowy wschód. Klikamy lewym przyciskiem myszy na przełącznik ● i unieszkodliwiamy machinę ciskającą błyskawice. Pozbywamy się latających przeciwników.



4 W kolejnej komnacie zatrzymuje nas Aataqah. Czeka nas walka. Rodzaj przeciwnika zależy od tego, jakiej odpowiedzi udzielamy. Nagrodą za zwycięstwo jest kilka punktów doświadczenia i wskazówka pomagająca nam opuścić lochy.



5 Kierujemy się do komnaty Rieleva (6 na mapie). Wyjmujemy ze zbiornika ogniwa energetyczne i kończymy męki stwora. Ze stołu zabieramy kamień aktywacyjny. Zabijamy krasnoludy 7. Przy ciele dowodzącego nimi Ilyicha znajdujemy żołędzie.



6 Aby zlikwidować aurę chroniącą demona (8 na mapie), dwukrotnie przekręcamy dźwignię ● w dziwacznej maszynerii. Teraz wracamy do ściekowego golema 6 i uruchamiamy go kamieniem aktywacyjnym.



7 Podążamy za ściekowym golemem i szybko wkraczamy do jaskini, której pilnuje niebezpieczny, zmutowany potwór (9 na mapie). Unicestwiamy tego groźnego strażnika. Pozostaje po nim klucz z różdżki mrozu. Natychmiast go zabieramy!



8 Dostajemy się do komnaty Irenicusa (10 na mapie). Uważamy na pułapki i starannie, bez pośpiechu przeszukujemy pokój. Wśród wielu cennych przedmiotów znajdujemy: klucz z różdżki błyskawic i posążek żywiołaka powietrza. Zabieramy je.



9 Driady (11 na mapie) są niewolnicami Irenicusa. Pokazujemy im zdobyte wcześniej żołędzie (patrz punkt 5). Okazuje się, że powinniśmy dostarczyć je Leśnej Królowej, która mieszka na południowych krańcach Wzgórz Wichrowych Włóczni.



10 Przez polanę driad docieramy do pięknie udekorowanego pokoju ukochanej Irenicusa 12. Tutaj znajdujemy cenne przedmioty oraz klucz do portalu. W tym pomieszczeniu poruszamy się ostrożnie. Zwracamy uwagę przede wszystkim na pułapki oraz stojące na straży golemy.



11 Bohater, który nosi posążek znaleziony w pokoju Irenicusa 10 (na mapie), otwiera magiczne drzwi 13 wiodące na latający statek. Na statku dotykamy podwyższenia ● i przywołujemy dżina. Dowiadujemy się, że dżin potrzebuje repliki butli, w której jest zamknięty, aby wydostać się na wolność.



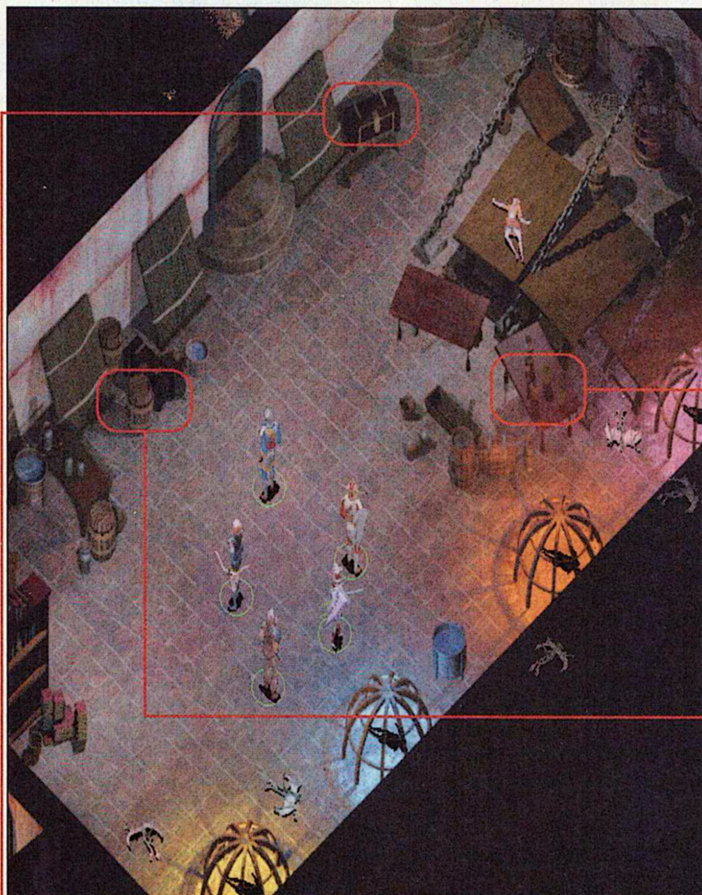
12 Idziemy do driad i pytamy o naczynie. Otrzymujemy je i zanosimy dżinowi. Wdzięczny stwór obdarowuje nas dwuręcznym mieczem Sarevoka. Używamy jednego z dwóch teleportów (14 lub 15 na mapie), przenosimy się na wyższe piętro podziemi i przyjmujemy do drużyny Yoshimo.

Baldur's Gate II

Mapa górnego piętra podziemi

16 Yoshimo, zejście na niższe piętro; 17 portale mefitów; 18 zbiegły klon; 19 sala tronowa; 20 więzienie Frennedana; 21 zabójcy; ↗ wyjście na powierzchnię

Podziemia: górne piętro



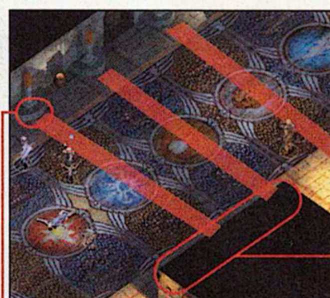
13 Idziemy dalej (17 na mapie). Nie walczymy z latającymi potworkami, ale niszczymy cztery kolorowe portale mefitów i zabieramy klucze z różdżek: ognia ●, zabójczej chmury ● oraz przywoływania ●.



14 Ostatni klucz (z różdżki pocisków) znajdujemy przy ciele zbiegłego klona 18. W sali tronowej 19 napotykamy grupę wrogo nastawionych Złodziei Cienia. Zamiast walczyć, udajemy ucieczkę. Gdy przeciwnicy rzucają się w pogoń za drużyną, wpadają w śmiertelne pułapki.



16 Frennedana (20 na mapie) uwalniamy za pomocą klucza znajdującego się w skrzyni ●. Frennedan chce nam towarzyszyć, ale przy najbliższym starciu objawia swą prawdziwą naturę i zwraca się przeciw nam.



15 Przekazujemy zebrane klucze jednemu z bohaterów, który potem manipuluje nimi przy kolejnych kolumnach ●. W ten sposób rozbrajamy pułapki i zyskujemy magiczne różdżki. Jeśli brak nam któregoś z kluczy, omijamy pułapkę, przechodząc gęsiego wzdłuż wschodniej ściany ●.



17 Rozprawiamy się z grupą zabójców 21 i wreszcie opuszczamy podziemia ↗. Oglądamy filmowy przerywnik i widzimy, jak Zakapturzeni Czarodzieje chwytają naszą siostrę Imoen i maga Irenicusa.

Athkatla – Promenada Waukeen

(22) pusty dom; (23) wyjście z jaskiń Irenicusa; (24) zbrojownia Pertera i Arnoliusa; (25) zbrojownia Enge; (26) sklep Ribalda, Deidre i Lady Yuth; (27) handlarz dzieł sztuki; (28) sklepikarz Maheer; (29) lordowska para; (30) cyrkowiec Feargus; (31) namiot cyrkowy; (32) sklepikarka Mira; (33) świątynia Ilmatera; (34) karczma Mithrest; (35) gospoda Jaskinia Siedmiu Dolin; (36) sklepikarz; (37) sprzedawca pergaminów; ↙↖↗ przejścia do innych części miasta

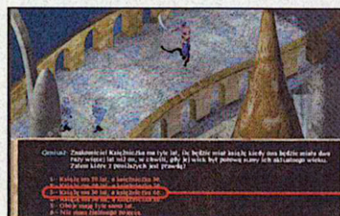
Athkatla – Promenada Waukeen



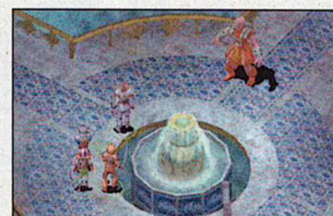
18 Przed cyrkowym namiotem (31) rozpacza Giran. Jego mama wybrała się na pokazy i nie wraca. Rozmawiamy ze strażnikiem strzegącym wejścia i poznajemy straszną historię.



19 Przepytujemy przerażonego Feargusa ((30) na mapie powyżej). Wracamy do strażnika (31) i nalegamy, by wpuścił nas do środka. Wnętrze wcale nie przypomina cyrkowego namiotu!



20 Drogę przez most zagradza dżin. Rozwiązujemy jego zagadkę, zdobywając w ten sposób doświadczenie bez walki: na pytanie o wiek książęcego rodzeństwa udzielamy odpowiedzi 3.



21 Ogr jest w rzeczywistości elfką! Zgodnie z jej instrukcjami zabijamy fałszywych wieśniaków i przynosimy znaleziony miecz ogra. Aerie odzyskuje wygląd i dołącza do drużyny.



22 Wkraczamy do iluzyjnej wieży. Zwyciężamy wilkołaki i cienie. Na najwyższym piętrze atakujemy Kalaha, który próbuje zabić bezbronnego Quayle'a. W chwili śmierci iluzjonisty czar przestaje działać i okazuje się, że stoimy na arenie cyrkowej.



23 Rozmawiamy z uratowanym gnomem i z matką chłopca, który czeka na zewnątrz. Wychodzimy z namiotu i zagadujemy małego Girana oraz pilnującego wejścia strażnika. Uzyskujemy punkty doświadczenia i podnosi się nasz poziom reputacji.



24 Gdy opuszczamy Promenadę Waukeen, napotykamy Gaeana Bayle. W imieniu podziemnej organizacji oferuje nam on pomoc w uwolnieniu Imoen. W zamian za przysługę chce 2000 sztuk złota. Powinniśmy więc zająć się teraz zdobyciem pieniędzy.



25 Siostrzeniec Geana prowadzi nas do gospody, gdzie każdy poszukiwacz przygód znajduje dochodowe zajęcie. Kolejne zadania otrzymujemy w czasie rozmów z napotykanymi osobami. W Athkatli zostało jeszcze wiele do zrobienia!

Blair Witch
Część pierwsza: Rustin Parr

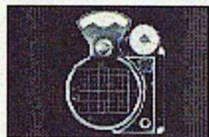



Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Lasy, w których żyje wiedźma z Blair, są niebezpiecznym miejscem. Jednak GRY odpędzają potwory jak światło w ciemności. Ten poradnik prowadzi nas aż do samego końca ponurej opowieści o demonach i okrutnej czarownicy

Test gry na stronie 34

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy nasz ekwipunek



Wykrywacz Obecności Widm wykrywa wszelkie formy życia pozagrobowego. Przydaje się podczas naszego dochodzenia, bo ostrzega przed spotkaniami z widmami. Im głośniejszy dźwięk słyszymy, tym bliżej nas znajduje się duch.



Magnetofon – w trakcie gry nagrywamy dwie taśmy. Ich obróbka nie jest konieczna, lecz warto ją przeprowadzić. Ustawiamy basy, wysokie tony, częstotliwość i szybkość przewijania. Tak oczyszczamy nagrania z szumów. Wówczas słyszymy to co... niesłyszalne.



Ciastko jabłkowe – podobnie jak apteczki oraz lekarstwa Asgayi, ciastko poprawia stan naszego zdrowia. Rzadko znajdujemy te przydatne przedmioty, więc oszczędzamy je. Używamy ich tylko w chwilach, gdy są rzeczywiście nieodzowne.



Mapa lasu – dostajemy ją od zastępcy szeryfa. Bez niej nie dowiadujemy się nawet, w jakiej okolicy stoi dom Parra. Sam dom znajdujemy, przeszukując las w odpowiednim miejscu.



Kompas – strzałka w kolorze czerwonym ● oznacza kierunek, w którym patrzymy. Porównując wskazania kompasu z mapą i otoczeniem, z łatwością ustalamy naszą pozycję.

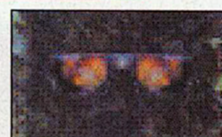


Latarka – cóż wart detektyw bez podręcznej latarki? Gdy jej używamy, widzimy efekty świetlne, które tworzą niesamowitą atmosferę gry. Korzystamy z latarki, bo rozjaśnia mrok.

Bronie i ważne przedmioty



Miotacz – jeśli nasz wróg jest na wpół przeźroczysty, to prawdopodobnie mamy do czynienia z duchem lub raczej jego groźniejszą wersją – upiorem. Na takich przeciwników bezbłędnie skutkuje miotacz światła słonecznego.



Noktowizor – przydaje się w ciemnych pomieszczeniach. Niestety obraz jest cały czas zakłócany. Dlatego gdy jesteśmy atakowani, lepiej nie używać tego sprzętu. Jednak noktowizor przydaje się w ciemnościach. Pokazuje obraz z oczu naszej bohaterki.



Twana – mały, drewniany amulet. W grze przydają się one często – w dziwaczny sposób zmieniają nasz wzrok, otwierają drogi do innych wymiarów, a nawet wyganiają demony z małych chłopców. Znajdujemy je i dostajemy od innych ludzi.



Hak elektryczny – całkowicie nieskuteczna broń. Używamy go w ostateczności, gdy nie mamy amunicji do żadnej broni. Hak nie ma żadnych nadzwyczajnych zalet.



Pistolet – słaba broń, przydatna do obrony tylko wtedy, gdy skończy się nam amunicja do znacznie mocniejszej strzelby. Skutecznie likwiduje zombiaki, zwłaszcza jeśli trafiamy je w głowę.



Strzelba – nasz podstawowy oręż przeciwko żywym i nieumarłym przeciwnikom (ale tylko materialnym). Nie wiadomo, po co zamontowano na niej tłumik.

Kto jest kim w świecie wiedźmy z Blair



Gretchen – ta urocza, młoda dziewczyna prowadzi miejscową restaurację i parzy świetną kawę. Zna wszystkich i wszystko. Dzięki niej lepiej poznajemy Burkittsville i jego mieszkańców.



Bibliotekarz – stanowi istną skarbnicę wiedzy o wszelkich legendach dotyczących wiedźmy z Blair i Burkittsville. Nasze dochodzenie ma wykazać obecność duchów, więc utrzymujemy z nim dobre kontakty.



Zastępca szeryfa – Charlie to dobry chłopak. A poza tym ma chyba słabość do naszej bohaterki. W każdym razie jego pomoc w kilku wypadkach okazuje się niezastąpiona. To nasza wtyczka w organach ścigania.



Szaman Asgaya – gdyby nie ten stary Indianin, to już dawno byłoby po nas. Na szczęście szaman pomaga nam wielokrotnie. Dostajemy od niego twany i lekarstwa. Często dzieli się też z nami pożytecznymi informacjami.

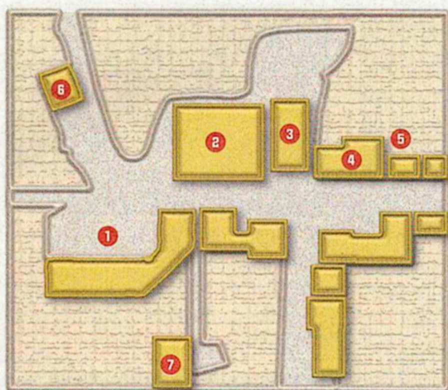


Kyle Brody – biedny mały... Jako jedyny przeżył masakrę w domu Parra. Od tego czasu przestał mówić – nie ma z nim żadnego kontaktu. Jak się później okazuje, jest ważniejszą postacią, niż na to wygląda.



Pastor Ascot – człowiek Boga. Tak bardzo zależy mu na jego parafianach, że nie uciekł z Burkittsville pomimo ostatnich straszliwych wydarzeń. Uważa, że tylko on jest w stanie powstrzymać Złego.

Mapa miasta



❶ **Hotel:** tutaj wynajmujemy pokój. Właściciel hotelu chętnie dzieli się z nami radami i informacjami. Tutaj znajduje się też telegraf. Za jego pomocą wysyłamy kolejne raporty i... błagamy o pomoc!

❷ **Ratusz:** tu mieści się posterunek policji.

❸ **Kościół:** w tym świętym miejscu spotykamy pastora Ascota wraz z jego najmłodszymi parafianami.

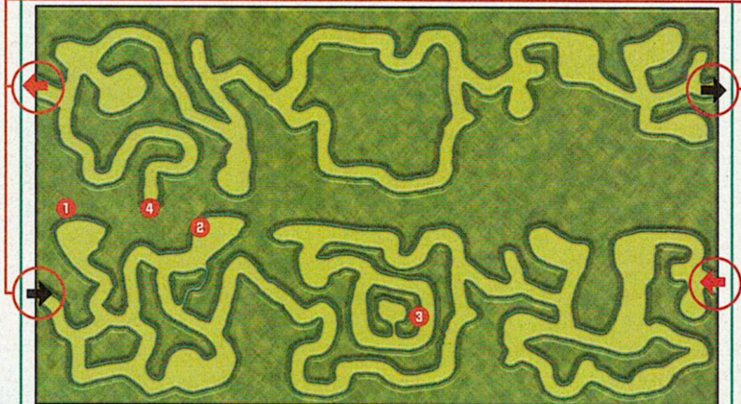
❹ **Restauracja** – dzięki dobrze poinformowanej Gretchen poznajemy tu najciekawsze, najświeższe plotki i wiadomości.

❺ **Biblioteka publiczna:** tu zajrzeć powinien każdy. A zwłaszcza pani detektyw badająca lokalne legendy.

❻ **Szkoła:** po ostatnich tragicznych wydarzeniach budynek szkoły opustoszał. Większość uczniów zginęła w domu Parra. Nauczycielka dotąd nie może się otrząsnąć z przeżytego szoku. Nie ma się zresztą czemu dziwić.

❼ **Dom Brodych** – tu mieszka mały Kyle Brody wraz z matką. To miejsce odwiedzamy tylko raz.

Mapa lasu



❶ **Coffin Rock** to po angielsku trumienny kamień. Ponoć zabito na nim malca, który od tego czasu wciąż umiera. Nazywają go Krwawiącym Chłopcem.

❷ **Dom Rustina Parra:** przed spaleniem jego ściany pokryte były pismem runicznym. Skąd pustelnik je znał? Nie wiadomo. Wszystko wskazuje, że kierowała nim potężna istota.

❸ **Chata Asgayi:** domek Indianina znajduje się w środku lasu. To jedno z niewielu bezpiecznych miejsc.

❹ **Droga do miasta:** niekiedy blokują ją gigantyczne duchy – skorpiony.

Strzałki ● wskazują przejścia z jednej części mapy na drugą.

PRZEWODNIK

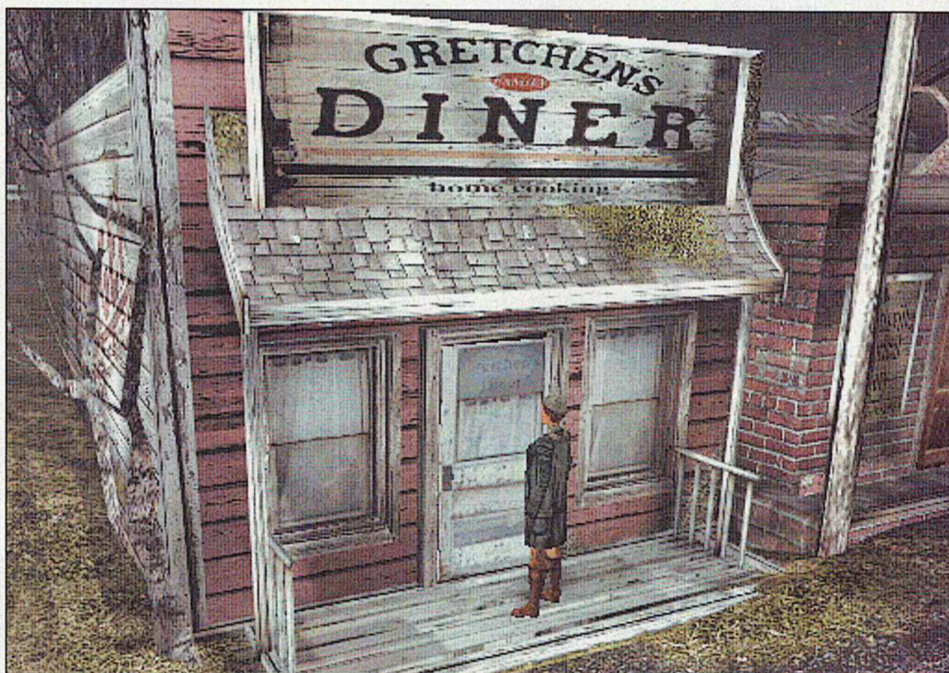
Dzień pierwszy



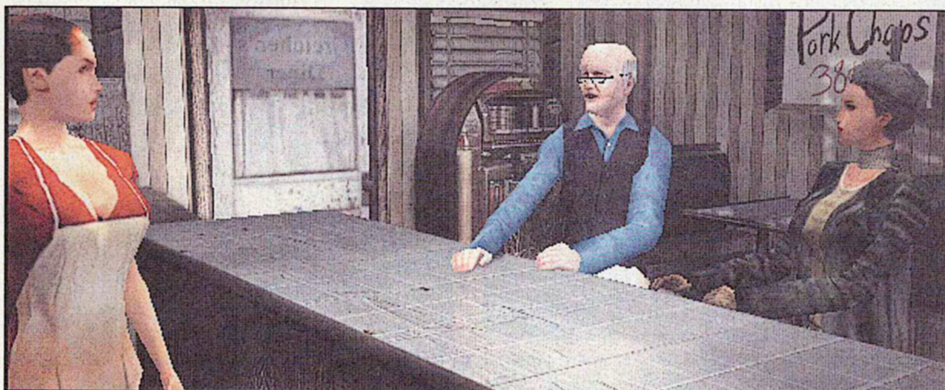
1 Po przybyciu do hotelu rozglądamy się po pokoju. Na razie Elspeth nie chce brać broni – jeszcze na to za wcześnie, a w mieście nie jest ona potrzebna. Wychodzimy z pomieszczenia.



2 Czas zwiedzić Burkittsville. To mała mieścina: główna ulica, kilka domów, ratusz. Jest wieczór, więc spotkanie z szeryfem odkładamy na następny dzień. Czas zaspokoić głód. Idziemy do restauracji.



3 W takim miejscu na pewno zjemy do syta i dowiemy się czegoś ciekawego. Nie ma lepszego źródła plotek niż Gretchen – właścicielka restauracji, kelnerka i barmanka w jednej osobie.



4 Rozmawiamy z Gretchen. Po posiłku zaczepiamy bibliotekarza. Na pewno wiele wie o legendach dotyczących tej okolicy. Staruszek zaprasza nas, abyśmy wpadli do biblioteki następnego dnia.



5 Wracamy do hotelu. Przed wejściem spotykamy właściciela, który życzy nam dobrej nocy i ostrzega przed chodzeniem po lesie. Czai się tam coś złego, a ludzie od dawna giną bez wieści.



Blair Witch

Dzień pierwszy



6 W nocy budzi nas dziwny dźwięk. Dobiega z łazienki. Zabieramy nasz sprzęt i otwieramy drzwi. Potwór ucieka. Wychodzimy i śledzimy go używając Wykrywacza Obecności Widm.



7 Ślad prowadzi do ratusza. W holu nie znajdujemy nikogo, ale na ścianie wisi siekiera ●. Coś nam mówi, że może się przydać. Zabieramy ją więc i idziemy w głąb budynku.



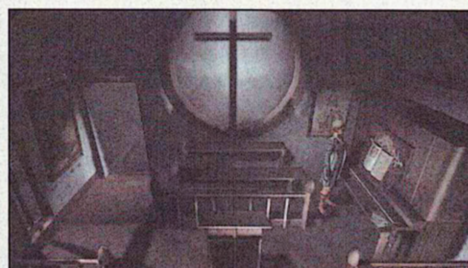
8 W więzieniu znajdujemy szeryfa. Szybko się okazuje, że tak naprawdę nie jest to szeryf, lecz demon. Czas użyć najsilniejszych argumentów, czyli siekiery na krótki dystans.



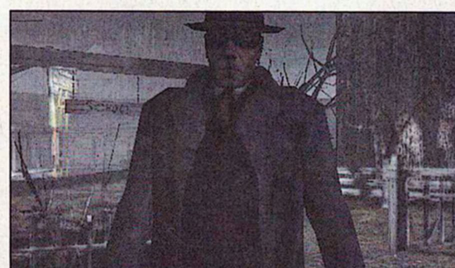
9 Miasto opanowały demony. Widzimy je wszędzie, gdzie się udajemy. Ucieczka nic nie da – likwidujemy wszystkie potwory. Dokładnie przeszukujemy miasto.



10 Gdy ostatni demon ginie pod naszymi ciosami, otwierają się drzwi do kościoła. Mimo paraliżującego strachu, wchodzimy do środka.



11 Na mównicy leży księga. Podchodzimy do niej i zaczynamy ją czytać. Od tej chwili przestajemy mieć wpływ na działania Elspeth. Oglądamy krótki film.



12 Okazuje się że dokonaliśmy masowego mordu! Demony były niewinnymi mieszkańcami miasta. Wszyscy zginęli od naszych ciosów...

Dzień drugi



13 Uff!! To tylko sen. Pamiętajmy jednak, że sny bywają prorocze. Zwłaszcza w takim miejscu jak Burkittsville. Czas porozmawiać z szeryfem, może on coś wyjaśni.



14 Niestety szeryf okazuje się jednym z najbardziej nieprzyjemnych ludzi, jakich poznajemy w Burkittsville. Jest podejrzliwy. Jeśli coś przeskrobiemy, zajmie się nami. Na jego pomoc nie mamy co liczyć.



15 Na szczęście jego zastępca Charlie wygląda na miłego człowieka. Chce nam pomóc, ale nie bardzo ma jak, dopóki jego przełożony znajduje się w pobliżu. Jak się go pozbyć?



16 Idziemy do restauracji. Gretchen jak zwykle jest niezastąpiona – zasypuje nas informacjami. Opowiada o mieszkańcach i szeryfie. Słuchamy jej cierpliwie.



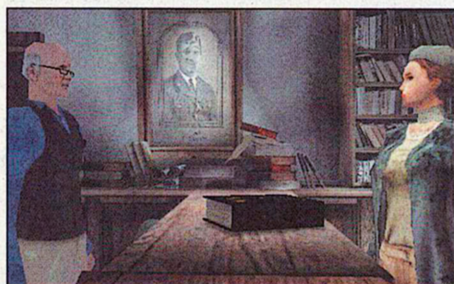
17 Nagle otwierają się drzwi i wchodzi szeryf. Teraz działamy szybko – skoro szeryf jest w restauracji, to nie ma go na posterunku. Zastępca został sam. Wykorzystujemy to!



18 Pędzimy na posterunek. Rzeczywiście, gdy nie ma szefa, zastępcy rozwiązuje się język. Elspeth wyznaje mu prawdziwe motywy swej wizyty w Burkittsville.



19 Zastępca daje nam mapę. Dzięki niej trafiamy później do domu Rustina Parra (a właściwie w okolicę, w której się on znajduje). Jednak jeszcze nie przyszła pora spaceru po lesie.



20 Mamy trochę wolnego czasu. Idziemy do biblioteki. W ten sposób zaczynamy poznawać ciemną stronę historii Burkittsville. Wszystkie wnioski Elspeth zapisuje w notatniku.



21 Idziemy do szkoły. Strasznie tu pusto, nie ma żadnych dzieci. Większość z nich została zabita przez Parra! Wchodzimy do budynku. Znajdujemy w nim żonę pastora Ascota, nauczycielkę.



22 Pani Ascot jest załamana. Parr wymordował ponad połowę jej uczniów! Słuchamy opowieści o Kyle'u Brodym. Znajdujemy go w domu nieopodal. Rozmawiamy z jego matką.

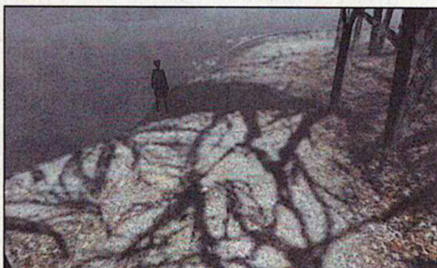
Dzień drugi



23 Czas na wyprawę do zaklętego lasu. Obok szkoły, po prawej stronie znajdujemy małą furtkę. Nie idziemy dalej, jeśli nie zabraliśmy naszego sprzętu z pokoju hotelowego.



24 Dzięki mapie docieramy do domu Rustina Parra. Potem udajemy się do Coffin Rock. To ostatnie miejsce, jakie powinniśmy odwiedzić. Szybko wracamy do miasta.



25 Gdy pośpiesznie przemierzamy las, zaczyna się dziać coś niedobrego. Okazuje się, że drogi zakręcają i łączą się. Nieoczekiwanie pojawia się pomoc. Idziemy za białą sową.



26 Ptak doprowadza nas do chaty szamana Asgayi. Rozmawiamy z nim. Otrzymujemy pierwszy amulet twana, pozwalający widzieć rzeczy niewidzialne. Teraz wracamy do miasta.

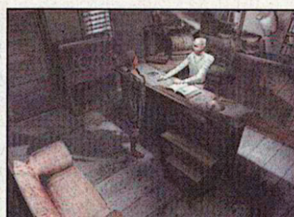


27 Przed wyjściem z lasu zostajemy zaatakowani przez potwora. Gigantyczny duch skorpiona nie jest groźnym przeciwnikiem. Walczymy z nim, używając miotacza. Śmierć monstrum otwiera nam drogę do miasta.

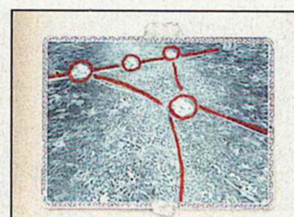
Dzień trzeci



28 Zanim wyjdziemy z domu, wpada do nas zastępca szeryfa. Dostajemy od niego tajny policyjny raport dotyczący sprawy Parra oraz zrobiony przez mordercę amulet twana.



29 Udajemy się do właściciela hotelu i korzystamy z telegrafu. W ten sposób informujemy organizację Nawiedzony Dom o sytuacji i prosimy o przysłanie zapasów. Odbieramy je później.



30 Udajemy się do biblioteki, aby od bibliotekarza dowiedzieć się czegoś więcej na temat ostatnich wydarzeń. Następnie wracamy do właściciela hotelu i rozmawiamy z nim.



31 Przed hotelem zatrzymuje się czarna limuzyna. Wysiada z niej Justine, nasza koleżanka z organizacji Nawiedzony Dom. Przywozi nam zmniejszoną wersję miotacza, amunicję i apteczki.



32 Po odebraniu zapasów wracamy do pokoju. Czas wybrać się ponownie do lasu. Nowy sprzęt ułatwia nam zadanie. **Uwaga:** zabieramy wszystko! Nie zostawiamy w walizce niczego!



33 Spotykamy małą dziewczynkę mówiącą do siebie. Aby ustalić, z kim naprawdę rozmawia, analizujemy rozmowę na magnetofonie (ustawienia: bass – 4, treb – 2, freq – 5, pitch – 2).



34 Las jest pełen potworów atakujących ze wszystkich stron. Idziemy do chaty Asgayi. Liczymy każdy wystrzelony pocisk, bo nasze zapasy są ograniczone.



35 Udało się! Jeśli Elspeth jest poważnie ranna, używamy apteczek. W chacie Indianina znajdujemy też torby z ziołami, lecz najpierw rozmawiamy z nim.



36 Asgaya wiele tłumaczy i zaczarowuje twanę Parra. Teraz twana otwiera drogę do innego świata, jeśli umieścimy ją w odpowiednim miejscu.



37 Koło domu Parra znajdujemy ścieżkę i dziwną konstrukcję. Używamy na niej twany Parra. Trafiamy do wymiaru, w którym dom Rustina jeszcze stoi!



38 W domu znajdujemy kartki z pamiętnika Parra, a także nową twanę. W piwnicy spotykamy Kyle'a. Jego rysunek sugeruje, że powinniśmy iść na Coffin Rock.



39 Na Coffin Rock znajdujemy pluszowego misia. To Pan Bury, szukała go Mary Brown. Wracamy do portalu koło domu Parra i montujemy na nim nową twanę.



40 Wracamy do normalnego świata, gdy nagle znów zapada ciemność. Po chwili natykamy się na Djiena. Strzelamy do trzech serc na gałęziach. Ręcznie niszczymy także te, które leżą na ziemi.

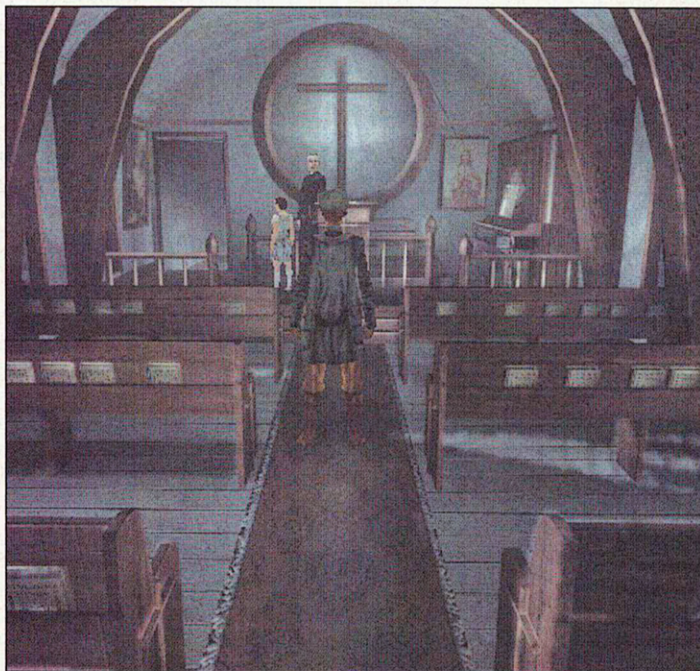


41 Po pokonaniu monstrum spotykamy Łowcę. Okazuje się, że w tym lesie czas niekiedy przestaje istnieć. Liczy się wtedy tylko miejsce. Łowca prosi nas o zabranie jego notatnika, ukrytego koło Coffin Rock.

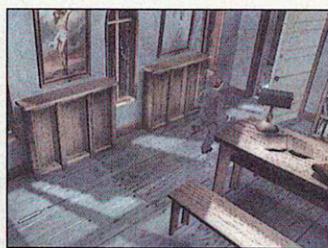


42 Gdy mamy notatnik, wracamy do Asgayi. Stary Indianin tłumaczy nam ostatnią część zagadki. Musimy obronić Mary Brown. Wracamy do miasta, uciekając przed potworami. Jest ich za dużo, by je pokonać.

Dzień czwarty



43 Kierujemy swe kroki do kościoła. Widzimy Mary rozmawiającą z pastorem Ascotem. Włączamy się do rozmowy i dowiadujemy się, że Kyle przebywa w zakrystii. Idziemy tam, ale wcześniej zapisujemy stan gry!



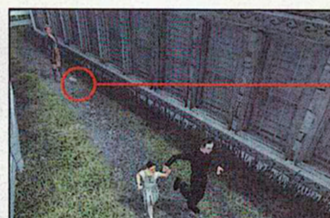
44 Kyle ucieka! Rzucamy się za nim w pościg. Od teraz liczy się czas. Kilka następnych zadań powinniśmy wykonać szybko i sprawnie. Spóźnienie oznacza przegraną!



45 Nie pozwalamy Kyle'owi dotrzeć do ratusza. Dobiegamy do chłopca, tym samym uwalniając go od złego ducha. W trakcie rozmowy widzimy pastora z Mary. Zapisujemy stan gry!



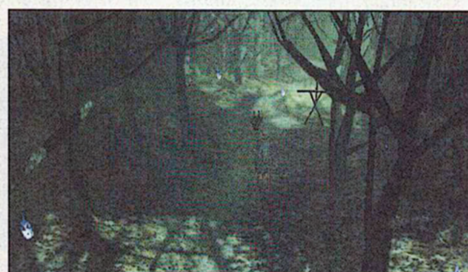
46 Pastor ma najwyraźniej złe zamiary. Biegniemy za nim, ale nie udaje nam się go przekonać, że działa pod wpływem złych mocy. Rzuca się do ucieczki, trzymając Mary.



47 Natychmiast podnosimy upuszczoną łopatę i przygotowujemy ją, naciskając klawisz wyciągania broni. Dopadamy pastora, zanim dobiega do furtki obok szkoły!



48 Gdy uderzamy pastora łopatą, rozpoczyna się scena filmowa. W jej trakcie wydarza się coś niezwykłego. Gdy tylko odzyskujemy kontrolę nad swoimi ruchami, jak najszybciej biegniemy do lasu.



49 Biegniemy pędem przez las. Po chwili tu i tam pojawiają się tajemnicze niebieskie ogniki. Zbliżamy się do nich i ponownie jesteśmy świadkami niezwykłych wydarzeń.



50 Ogniki zmieniają się nagle w ucięte głowy Indian! Jednak niech nie zmyli nas ich makabryczny wygląd – to nasi sprzymierzeńcy. Gdy tylko się opamiętamy, ruszamy w stronę miasta.



51 Zanim dojdziemy do miasta, spotykamy Robin Weaver. Idziemy za nią do jej domu. Jest ogomny i niesamowity. Dowiadujemy się w nim wielu ciekawych rzeczy.



52 Robin zna prawdziwe imię demona, z którym walczymy. Rozmawiamy z nią, a potem zabieramy kartkę i twanę przyklejoną do jednej ze ścian. Wracamy do miasta.



53 Mieszkańcy chcą nas zlinczować! Nic dziwnego: przecież zdzieliliśmy pastora łopatą! Na szczęście w odpowiednim momencie pojawia się Stranger. Razem z nim idziemy do lasu.



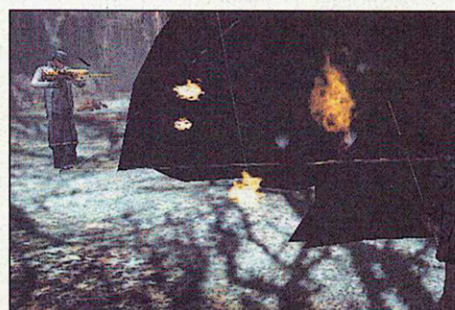
54 Podążamy w kierunku domu Asgayi. W drodze prowadzimy ożywioną dyskusję, aż do momentu gdy nasz rozmówca... znika. Znów zaczyna się dziać coś niedobrego.



55 Asgaya radzi nam, jak rozprawić się z demonem. Dzięki nowej twanie portal koło domu Parra zaprowadzi nas do siedziby samego Hec-aitomiksa. Idziemy do domu Parra.



56 Otwieramy portal i biegniemy do Coffin Rock. Zabieramy Krwawiącego Chłopca i biegniemy krok w krok za Strangerem. Nie tracimy go z oczu, bo inaczej demon szybko nas dopadnie.



57 Gdy docieramy z powrotem do domu Parra, następuje ostateczne starcie. Hec-aitomix wpada w naszą pułapkę i na tysiąc lat ląduje w wyjątkowo paskudnym miejscu. Zwyciężyliśmy!

Tych poufnych informacji nie znajdziemy w instrukcjach. GRY ujawniają tajne kody, dzięki którym każda rozgrywka staje się łatwiejsza. A czasami także... śmieszniejsza!

Tajne kody

Urban Chaos

Ulice miasta pogrążone są w chaosie, a policjanci nie potrafią opanować sytuacji. GRY przedstawiają sposoby, dzięki którym dzielna policjantka D'arci łatwo zaprowadza ład i porządek

1 Uruchamiamy grę, klikając na [Start], [Programy], [Eidos Interactive], [Urban Chaos], [Urban Chaos].

2 Zatwierdzamy ustawienia parametrów gry, klikając na [Okay]. Rozpoczynamy nową rozgrywkę, wybierając [START] lub kontynuujemy wcześniej zapisaną grę ([LOAD GAME]).

3 W czasie zabawy wciskamy klawisz [F9]. W lewym górnym rogu ekranu monitora pojawia się zielona pionowa kreska.

4 Wpisujemy z klawiatury BANGUNSNOTGAMES (wygląda to tak: [BANGUNSNOTGAMES]) i naciskamy klawisz Enter. U dołu ekranu widzimy napis [debug mode on]. Uaktywniliśmy kody!

5 Aby zastosować tajną sztuczkę, ponownie wciskamy klawisz [F9], wpisujemy kod z tabelki poniżej i zatwierdzamy go, wciskając klawisz Enter.

6 Część kodów nie wymaga wcześniejszego wciskania klawisza F9 i uaktywnia się po naciśnięciu przypisanych im klawiszy (pomijamy wtedy punkt 5).

Szybkie ukończenie misji

Zadanie kończymy sukcesem, wciskając jednocześnie [esc] Enter i [↑].

Kody wpisywane po naciśnięciu klawisza [F9]

kod	działanie
WIN	wygrywamy misję
LOSE	przegrywamy misję
ROPER	gramy Roperem
DARCI	gramy D'arci
BOO	wszystko wokół nas wybucha
TELS	zapamiętujemy miejsce docelowe teleportu
TELR	teleportujemy się do miejsca zapamiętanego poprzednim kodem
TELW x	przenosimy się do punktu, któremu twórcy nadali wpisany przez nas numer (na przykład wpisujemy TELW 25)
CCTV	widzimy świat przez zielony filtr

Kody uaktywniane są po naciśnięciu przypisanych im klawiszy

klawisze kodu	działanie
[']	zatrzymujemy grę
[;]	oglądamy akcję w zwolnionym tempie
[G]	bohater(ka) przenosi się kilka metrów do przodu
[P]	w dolnej połowie ekranu widzimy podgląd najważniejszych postaci w aktualnej misji (policjanci, bandyci i inni). Wciskając klawisze [[] lub []], zmieniamy osoby. Aby wyłączyć podgląd, wciskamy klawisz [P]
[shift] [J]	nasz bohater(ka) zaczyna tańczyć
[shift] [I]	pojawia się ochroniarz walczący z naszymi wrogami
[shift] [A]	pojawia się bandzior
[shift] [M]	układamy na ziemi minę
[shift] [O]	pojawia się helikopter
[E]	pojawia się samochód (model wybrany losowo)
[F12]	pojawia się mnóstwo broni
[R]	pojawia się wybuchająca beczka
[I]	widzimy drogi, po których wędrują przechodnie
[Q]	widzimy trasy pojazdów
[L]	wokół naszej postaci robi się jaśniej
[W]	wywołujemy opady deszczu
[>]	bohatera otacza chmurka dymu
[3] (na klawiaturze numerycznej)	bohatera otacza czerwona poświata
[7] (na klawiaturze numerycznej)	wybieramy efekt świetlny
[5] (na klawiaturze numerycznej)	wywołujemy wybrany poprzednim kodem efekt świetlny
[F11]	wyłączamy chmury (ponowne naciśnięcie klawisza [F11] przywraca poprzedni wygląd nieba)
[ctrl]	podglądamy wartości liczbowe opisujące obiekty w grze
[F3]	wychodzimy z gry



D'arci otoczona przez wywołanych tajnymi kodami ochroniarzy nie obawia się nadciągających chuliganów

Warlords: Battlecry



Samotny heros wybiera się na wyprawę. Biedne stwory nie mają szans. Nasz osiłek jest odporny na ciosy: używa kodu IAMATANK!

Dzięki sztuczkom i kruczkom zwyciężamy przeciwników i niszczymy przeklęte meteoryty Dwie Łzy, które są przyczyną nieszczęść!

1 Uruchamiamy grę klikając na Start, Programy, Warlords Battlecry, Warlords Battlecry.

2 Wybieramy kampanię lub tylko pojedynczy scenariusz.

3 W czasie gry naciskamy klawisz Enter. W lewym dolnym rogu ekranu pojawia się kolorowy kwadrat, za którym wpisujemy jeden z kodów podanych w poniższej tabelce. Ponownie naciskamy klawisz Enter, zatwierdzając wykonanie kodu.

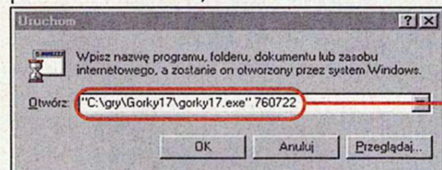
kod	działanie
IAMAWINNER	wygrywamy scenariusz
IAMALOSER	przegrywamy scenariusz
IAMATANK	nasi wojownicy stają się odporni na ciosy
IAMASEER	odkrywamy niezbadane rejony mapy
IAMANARCHMAGE	poznajemy wszystkie czary

Gorky 17

Walka ze zmutowanymi potworami jest ciężka, sięgamy więc po Tajne kody GIER. Z nimi bez przeszkód penetrujemy opuszczoną sowiecką bazę

1 Wkładamy do napędu CD-ROM płytę z numeru GIER 1/2001.

2 Klikamy na Start, Uruchom i w pojawiającym się okienku wpisujemy: C:\Gry\Gorky17\gorky17.exe 760722 (zakładamy, że zainstalowaliśmy grę w katalogu proponowanym przez instalator GIER).



3 Rozpoczynamy zabawę, klikając na nowa gra lub wracamy do zapisanego wcześniej stanu gry, klikając na odczytaj grę.

4 W czasie walki z potworami wciskamy klawisz Q. Ekran na chwilę robi się czarno-biały i natychmiast wygrywamy bitwę.



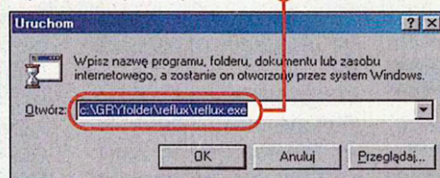
W Gorkym 17 dostępny jest tylko jeden kod. Ale jaki skuteczny!

Reflux

Jeśli nie ukończyliśmy pełnej wersji gry Reflux, która dołączona była do GIER numer 1-2/2000, korzystamy z poniższej sztuczki pozwalającej odnieść zwycięstwo w każdej misji

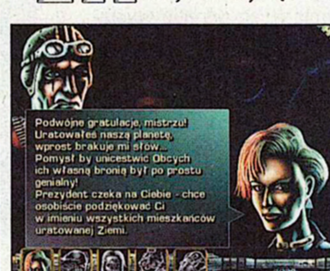
1 Jeśli zainstowaliśmy grę z płytki dołączonej do GIER, klikamy na ikonę na pulpicie Windows.

2 Jeżeli na naszym pulpicie nie ma ikony gry, klikamy kolejno na Start, Uruchom i w pojawiającym się okienku wpisujemy c:\GRYfolder\reflux\reflux.exe.



3 Kontynuujemy zapisaną wcześniej misję, klikając na Wczytaj stan gry lub rozpoczynamy nową grę, klikając na Rozpocznij kampanię.

4 W czasie gry wciskamy jednocześnie klawisze shift, W, N. Misja kończy się sukcesem!



Używamy tajnej sztuczki GIER i bez trudu docieramy do szczęśliwego zakończenia gry

Crimson Skies



Dzięki kodowi idaho latamy, gdzie dusza zapragnie

Każdy chciałby latać bez skrępowania, wolny jak ptak. GRY spełniają to marzenie: dzięki Tajnym kodom już na początku Crimson Skies wybieramy dowolną misję

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Microsoft Games, Crimson Skies, Crimson Skies.

2 Po zakończeniu filmu wprowadzającego wybieramy Campaign.

3 Następnie lewym przyciskiem myszy klikamy na mikrofon stojący przy radiu.

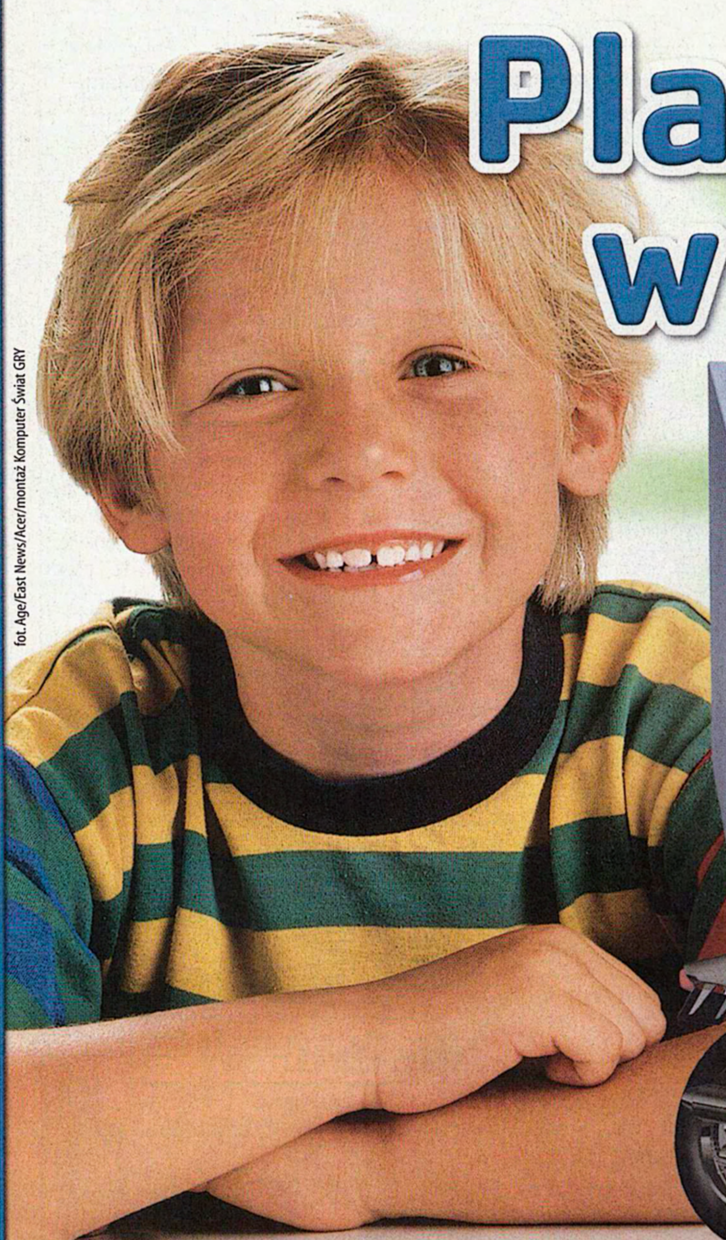


4 Nie widząc efektu naszych działań, wpisujemy z klawiatury kod **idaho**.

5 W górnej części ekranu pojawia się pasek. Klikając na czarny trójkącik z prawej strony paska rozwijamy listę misji i wybieramy tę, w którą chcemy zagrać.

Hollywood - The Great Plane Robbery

PlayStation w pececie



fot. Age/East News/Acer/montaż Komputer Świat GRY



Producenci emulatorów PlayStation zapewniają, że dzięki nim nasz pecet zamienia się w konsolę. GRY sprawdziły, czy jest tak rzeczywiście

Na konsolę PlayStation powstało kilka tysięcy gier. Wiele z nich doczekało się wersji na pecety, w tym takie hity, jak horrorowa seria Resident Evil, wyścigi Colin McRae Rally czy gry fabularne Final Fantasy VII i VIII.

Jednak takie przeboje, jak seria bijatyk Tekken, wspaniałe wyścigi Gran Turismo czy piękne platformówki z serii Crash Bandicoot, nie zostały i nie zostaną wydane na komputery.

Na szczęście aby zagrać w grę na PlayStation, nie musimy kupować konsoli za kilkaset złotych! Wystarczy domowy pecet i specjalny program zwany emulatorem. Symuluje on działanie wszystkich układów konsoli. Dzięki niemu wkładamy po prostu płytkę z grą na PlayStation do czytnika CD-ROM w naszym pececie i zaczynamy zabawę!

POD LUPĄ

GRY przetestowały dwa najpopularniejsze emulatory PlayStation: bleem! i Virtual Game Station. Skrócone, ale funkcjonalne wersje demonstracyjne obu programów umieściliśmy na naszej płytce.

Niestety żadna polska firma nie sprzedaje pełnych wersji. Możemy je kupić w zagranicznych sklepach internetowych, jednak potrzebna jest do tego karta kredytowa.

Gdy oba programy pojawiły się na amerykańskim rynku, producent PlayStation, firma Sony wytoczyła procesy ich twórcom. Jednak sąd zawyrokował, że emulatory te są legalne. Jesteśmy w zgodzie z prawem, dopóki uruchamiamy na nich gry kupione w sklepie.

WERDYKT

Aby sprawdzić, na ile skutecznie oba programy naśladują konsolę, uruchomiliśmy na nich aż pięćdziesiąt różnych gier i sprawdziliśmy, jak działają. Test wykazał, że żaden z emulatorów nie zastąpi nam PlayStation. Niektóre gry nie uruchomiły się w ogóle, inne zaś działały nieprawidłowo.

Twórcy emulatorów zapewniają, że gry z PlayStation uruchomione na pececie wyglądają ładniej! Test pokazał, że to czcze przechwałki. Tylko w grze Colin McRae Rally 2.0 grafika na pececie była zdecydowanie ładniejsza.

Na koniec przestroga: korzystając z emulatora, tracimy największy atut gier na konsolę: bezproblemową obsługę.

GRAMY DŻOJPADEM DO PECETA

Emulator, komputer i gra to nie wszystko, abyśmy się rozkoszowali urokami gier konsolowych na naszym pececie. By osiągnąć pełen komfort grania jak na PlayStation, do naszego komputera podłączamy pecetowy dżojpad, który jest podobny do oryginalnego Dual Shocka firmy Sony. Na zdjęciu poniżej widzimy pad Dark Rumble, dzieło firmy X Tecnologies. Jego cena wynosi 129 złotych. Warto również wziąć pod uwagę droższy dżojpad firmy Logitech o nazwie Wingman Rumblepad (159 złotych). Najdroższe są dżojpady firmy Interact: Hammerhead Digital (199,90 złotych) oraz FX w cenie 219,90 złotych. Mają one jednak 10 programowalnych przycisków, funkcję zapisu i wyboru konfiguracji, zaś model FX obsługuje efekt wstrząsów. Dżojpady te działają nie tylko z grami konsolowymi emulowanymi na pececie, ale także ze zwykłymi grami pecetowymi.



Do peceta nie da się podłączyć dżojpada od PlayStation, ale producenci akcesoriów stworzyli prawie identyczne urządzenia

Tak testowały GRY

Najważniejszym kryterium oceny było to, jak gry z PlayStation działają na pececie pod kontrolą obu emulatorów. Na obu programach uruchomiliśmy pięćdziesiąt znanych gier konsolowych. Dla porównania sprawdziliśmy też ich działanie na oryginalnej konsoli PlayStation. Wyniki przedstawiamy na stronach 70–71.

Podczas testów ocenialiśmy jakość grafiki. Szukaliśmy błędów w wyświetlaniu obrazu na monitorze. W tym celu porównywaliśmy go z obrazem wyświetlanym na telewizorze podłączonym do PlayStation. Szukaliśmy też dodatkowych efektów i ulepszeń, jakimi chwalą się twórcy emulatorów.



W laboratorium sprawdziliśmy na specjalistycznym sprzęcie jakość obrazu wyświetlanego przez emulatory na ekranie peceta

Sprawdzaliśmy szybkość wyświetlania animacji, a co za tym idzie, ich płynność. Ocenialiśmy, czy animacja wyświetlana jest z taką samą płynnością jak na konsoli.

Trzecim kryterium był dźwięk – sprawdzaliśmy, czy odtwarzany jest prawidłowo.

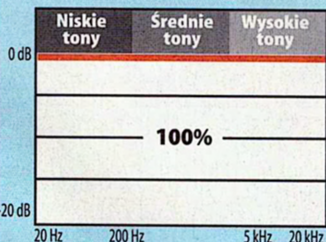
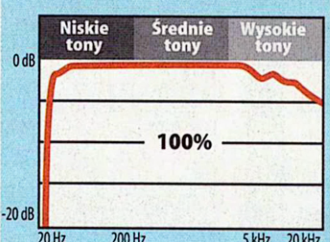
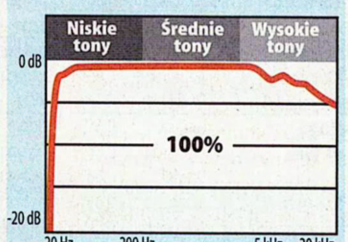
Testy przeprowadzaliśmy na komputerze Pentium III 500 MHz i 128 MB pamięci RAM. Ponieważ jakość grafiki zależy od karty graficznej, wszystkie gry zostały przetestowane na trzech różnych akceleratorach 3D. Jakość dźwięku testowaliśmy, używając karty Xlerate Pro firmy Terra Tec.

Podczas badań laboratoryjnych braliśmy też pod uwagę rozdzielczość, jasność i kontrast wyświetlanego obrazu, jego zniekształcenia, wierność kolorów, dokładność odtwarzania tekstu, rysunków i animacji, zniekształcenia dźwięku, a także łatwość instalacji i wygodę obsługi.



Tekken na pececie?! Dzięki emulatorom wszystko jest możliwe!

Szczegółowe wyniki testu

		PlayStation (Zwycięzca Komputer Świat GRY – Jakość)		Virtual Game Station		bleem! (Zwycięzca Komputer Świat GRY – Cena/Jakość)	
PRODUCENT		**Sony**	Ocena	**Connectix Corporation**	Ocena	**bleem, inc.**	Ocena
FUNKCJONOWANIE (TEST 50 GIER)	**50,0%**	**celujące**	**5,54**	**dobre**	**4,25**	**dostateczne**	**3,26**
POMOC TECHNICZNA	**3,0%**	**dobra**	**3,67**	**niedostateczna**	**1,33**	**niedostateczna**	**1,33**
Serwis telefoniczny	2,0%	(022) 8787087	5,00	brak	1,00	brak	1,00
Serwis online	1,0%	www.sony.com.pl[1]	1,00	www.connectix.com[2]	2,00	www.bleem.com[2]	2,00
INSTALACJA	**7,4%**	**bardzo dobra**	**5,81**	**mierna**	**2,46**	**mierna**	**2,27**
Łatwość instalacji	2,0%	bezproblemowa (konsola)	6,00	bezproblemowa (pecet)	5,00	bezproblemowa (pecet)	5,00
Podręcznik użytkownika	1,4%	bardzo dobry	5,00	dostateczny	3,00	mierny	2,00
Język podręcznika	4,0%	polski	6,00	angielski	1,00	angielski	1,00
OBSŁUGA	**4,6%**	**niedostateczna**	**1,22**	**dobra**	**4,48**	**dobra**	**4,91**
Liczba opcji konfiguracyjnych	1,0%	mała	2,00	duża	4,00	ogromna	6,00
Możliwość zapisania stanu gry bez użycia dodatkowych urządzeń	2,6%	brak	1,00	jest	6,00	jest	6,00
Język	1,0%	angielski	1,00	angielski	1,00	angielski	1,00
JAKOŚĆ OBRAZU	**24,0%**	**dobra**	**3,65**	**dostateczna**	**3,06**	**mierna**	**2,73**
Rozdzielczość	3,0%	bardzo niska	2,50	niska	3,13	niska	3,33
Wierność kolorów	3,0%	przekłamane	3,50	przekłamane	3,00	przekłamane	3,00
Zakłócenia obrazu (zniekształcenia, zbieżność)	3,0%	bardzo silne	2,50	bardzo silne	2,33	bardzo silne	2,00
Jasność (maksymalna jasność, kontrast)	3,0%	doskonała	6,00	niska	3,00	niska	3,00
Odwzorowanie tekstów	2,0%	przekłamane	3,80	przekłamane	3,30	silnie przekłamane	2,70
Odwzorowanie grafiki	5,0%	przekłamane	3,70	przekłamane	3,30	silnie przekłamane	2,64
Odwzorowanie animacji	5,0%	przekłamane	3,60	przekłamane	3,17	silnie przekłamane	2,60
JAKOŚĆ DŹWIĘKU	**11,0%**	**bardzo dobra**	**4,70**	**celująca**	**5,35**	**celująca**	**5,35**
							
Odwzorowanie tonów	8,0%	wierne	5,90	prawie wierne	5,52	prawie wierne	5,52
Zniekształcenia harmoniczne (1 kHz)	3,0%	bardzo silne	1,51	nieznaczne	4,88	nieznaczne	4,88
Ocena częściowa	**100,0%**		**4,65**		**3,83**		**3,27**
Punkty dodatnie/ujemne		dołączony dżojpad	+0,20			CD-ROM z programem potrzebny do każdego uruchomienia	-0,1
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,85**	**dobra**	← **3,83**	**dostateczna**	← **3,17**
Cena/Jakość		**mierna**		**dobra**		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA			**659,00[3]**		**270 zł[4]**		**180 zł[4]**
Sposob wyliczenia parametru Cena/Jakość		659 zł/4,85=135,90=mierna		270 zł/3,83=70,42=dobra		180 zł/3,17=56,82=bardzo dobra	

[1]Witryna w budowie. Zapowiedziano pomoc online, ale w chwili oddawania numeru do druku nie można było tego sprawdzić
[2]Strona tylko po angielsku
[3]Dotyczy konsoli PS one
[4]Szacunkowa cena w złotych przeliczona z dolarów amerykańskich: cena programu wraz z kosztami przesyłki do Polski

PlayStation w pececie

Tabela testowa

Testowana gra	Składniki oceny	Waga oceny	PlayStation	ocena	Virtual Game Station – Przetestowano z kartą graficzną: ATI Rage Fury Pro	Voodoo 3 3000	ASUS V-6600 (GeForce 256)	ocena	bleem! – Przetestowano z kartą graficzną: ATI Rage Fury Pro	Voodoo 3 3000	ASUS V-6600 (GeForce 256)	ocena
Ace Combat 3	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	z usterkami	przeciętna	dobra	4,00	z błędami	z usterkami	z usterkami	2,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Alundra 2	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	dobra	przeciętna	przeciętna	4,33	dobra	przeciętna	przeciętna	4,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Colin McRae Rally	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67	z usterkami	przeciętna	z usterkami	3,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Colin McRae Rally 2.0	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	dobra	dobra	dobra	5,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	skokowa	skokowa	4,67	skokowa	skokowa	skokowa	4,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	jest	jest	jest	6,00
Command & Conquer: Red Alert	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Cool Boarders 4	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	dobra	przeciętna	przeciętna	4,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	skokowa	skokowa	4,67	płynna	skokowa	skokowa	4,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Crash Bandicoot 2	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	dobra	dobra	dobra	5,00	dobra	dobra	doskonała	5,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	skokowa	niegrywalna	skokowa	2,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Crash Bandicoot 3	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	dobra	przeciętna	przeciętna	4,33	dobra	przeciętna	przeciętna	4,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	skokowa	gra się zawiesza	gra się zawiesza	1,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Beatmania	Grafika:	0,66%	z usterkami	3,00	z usterkami	z usterkami	z usterkami	3,00	z błędami	z usterkami	z usterkami	2,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Crash Team Racing	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	gra się zawiesza	płynna	4,33	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Destruction Derby RAW	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	brak	brak	brak	1,00
Dino Crisis	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	brak	brak	brak	1,00
Driver	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	dobra	doskonała	dobra	5,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	skokowa	płynna	5,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Euro 2000	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	skokowa	niegrywalna	niegrywalna	1,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	jest	jest	jest	6,00
Fear Effect	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
FIFA 2000	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67	przeciętna	z usterkami	przeciętna	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	skokowa	niegrywalna	niegrywalna	1,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Final Fantasy VIII	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	brak	brak	brak	1,00
Gex: Deep Cover Gecko	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	z usterkami	przeciętna	dobra	4,00	z usterkami	przeciętna	dobra	4,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Gran Turismo	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	jest	jest	jest	6,00
Grand Theft Auto 2	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	z usterkami	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	gra się zawiesza	4,33
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Hogs of War	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Kingsley Adventure	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67	przeciętna	dobra	przeciętna	4,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Legacy of Kain: Soul Reaver	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	skokowa	płynna	5,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Marvel vs. Capcom	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	z usterkami	nie działa	przeciętna	2,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	gra się zawiesza	płynna	4,33
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	brak	jest	4,33
Medievil	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	dobra	przeciętna	dobra	4,67	z usterkami	dobra	dobra	4,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00

Tabela testowa

Testowana gra	Składniki oceny	Waga oceny	PlayStation	ocena	Virtual Game Station – Przetestowano z kartą graficzną: ATI Rage Fury Pro	Voodoo 3 3000	ASUS V-6600 (GeForce 256)	ocena	bleem! – Przetestowano z kartą graficzną: ATI Rage Fury Pro	Voodoo 3 3000	ASUS V-6600 (GeForce 256)	ocena
Medievil 2	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	z usterkami	z błędami	z błędami	2,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	skokowa	5,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Metal Gear Solid	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	dobra	przeciętna	dobra	4,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Mission: Impossible	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	gra się zawiesza	1,00	nie działa	nie działa	gra się zawiesza	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	gra się zawiesza	1,00	nie działa	nie działa	gra się zawiesza	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	brak	brak	brak	1,00
Parappa the Rapper	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	dobra	przeciętna	4,33	z usterkami	z usterkami	z usterkami	3,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Parasite Eve 2	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	jest	jest	jest	6,00
Rayman	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	dobra	dobra	4,67	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Resident Evil 3	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00	brak	brak	brak	1,00
Ridge Racer Type 4	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	z usterkami	3,33	z usterkami	z usterkami	z usterkami	3,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	skokowa	płynna	5,00	płynna	skokowa	skokowa	4,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Spyro the Dragon	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	dobra	nie działa	dobra	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	nie działa	skokowa	3,33
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	brak	jest	4,33
Spyro 2	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	nie działa	dobra	2,33	dobra	nie działa	nie działa	2,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	nie działa	nie działa	skokowa	1,67	skokowa	nie działa	nie działa	1,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	brak	z błędami	1,33	brak	brak	brak	1,00
Star Wars: Phantom Menace	Grafika:	0,66%	z usterkami	3,00	z usterkami	z usterkami	z usterkami	3,00	nie działa	nie działa	z błędami	1,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	nie działa	nie działa	gra się zawiesza	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Street Fighter EX plus Alpha	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	nie działa	dobra	dobra	3,67	dobra	przeciętna	z usterkami	4,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	gra się zawiesza	gra się zawiesza	gra się zawiesza	1,00	płynna	skokowa	skokowa	4,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	brak	jest	jest	4,33	jest	jest	jest	6,00
Suikoden 2	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Tekken 2	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00
Tekken 3	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	dobra	przeciętna	dobra	4,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	skokowa	skokowa	4,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Tomorrow Never Dies	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	nie działa	nie działa	dobra	2,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	nie działa	nie działa	płynna	2,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	jest	2,67
Tony Hawk's Skate-boarding	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	dobra	4,33	z usterkami	z błędami	z błędami	2,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	skokowa	skokowa	4,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
V-Rally	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	przeciętna	3,67	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	skokowa	płynna	skokowa	4,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
V-Rally 2	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	z błędami	nie działa	przeciętna	4,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	gra się zawiesza	nie działa	gra się zawiesza	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	brak	z błędami	1,67	brak	brak	brak	1,00
Wild Arms	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	z usterkami	przeciętna	z usterkami	3,33
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	niegrywalna	płynna	4,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
Wipeout 2097	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	z usterkami	przeciętna	z błędami	3,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	gra się zawiesza	gra się zawiesza	gra się zawiesza	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	brak	brak	brak	1,00
Wipeout 3	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	gra się zawiesza	gra się zawiesza	gra się zawiesza	1,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Wu-Tang Shaolin Style	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	dobra	przeciętna	przeciętna	4,33	doskonała	przeciętna	przeciętna	4,67
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	gra się zawiesza	gra się zawiesza	2,67
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00	brak	brak	brak	1,00
WWF Attitude	Grafika:	0,66%	dobra	5,00	z usterkami	przeciętna	dobra	4,00	z usterkami	dobra	przeciętna	4,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	z błędami	z błędami	z błędami	2,00
X-Men Mutant Academy	Grafika:	0,66%	przeciętna	4,00	przeciętna	przeciętna	przeciętna	4,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Animacja:	0,66%	płynna	6,00	płynna	płynna	płynna	6,00	nie działa	nie działa	nie działa	1,00
	Dźwięk:	0,66%	jest	6,00	jest	jest	jest	6,00	brak	brak	brak	1,00
Ocena			celująca				dobra	4,25			dostateczna	3,26



PlayStation w pececie

Instalujemy i uruchamiamy wersję demo programu bleem! z płyty GIER

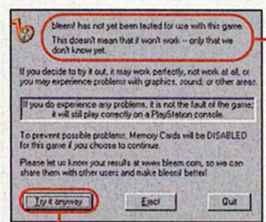
1 Wkładamy płytę CD z tego numeru **GIER** do napędu CD-ROM.

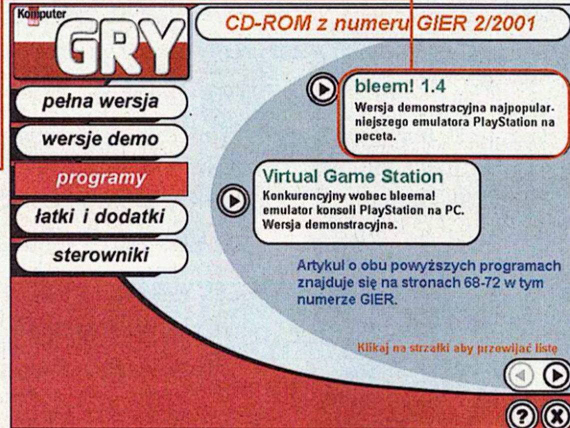
2 Pojawia się główne menu płyty. Klikamy na programy.

3 Klikamy na ●. Uruchamia się program instalujący wersję demonstracyjną bleema! na naszym komputerze.

4 Klikamy na Dalej >, a następnie na Tak. Potem klikamy jeszcze dwa razy na Dalej >. Program instaluje się na dysku twardym naszego komputera.

5 Klikamy na Start, przechodzimy na pasek Programy, wybieramy bleem, a później bleem! ▸. Na koniec klikamy na bleem!. Uruchamia się demo programu bleem!





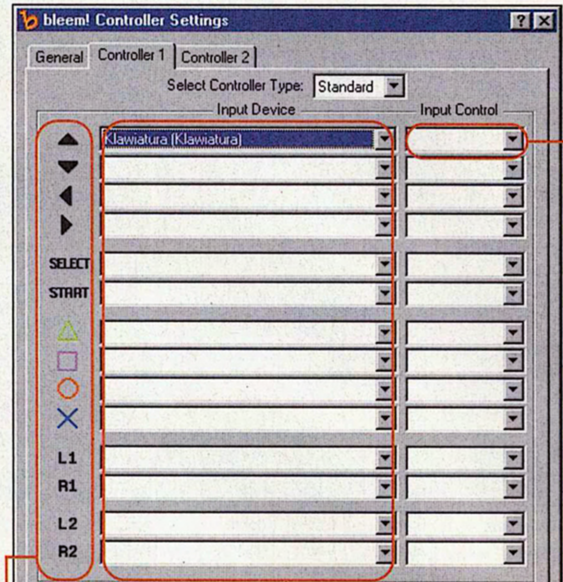
6 Teraz klikamy na przycisk OK! I've read the disclaimer!.

7 Szufladka czytnika CD-ROM wysuwa się automatycznie. Wkładamy do niego płytę z grą na PlayStation.

8 Jeżeli gra, którą włożyliśmy nie została przetestowana przez twórców emulatora, pojawia się komunikat ●. Oznacza on, że gra może nie działać prawidłowo. Mimo to próbujemy ją uruchomić. Klikamy na Try it anyway ●. Gra się ładuje.

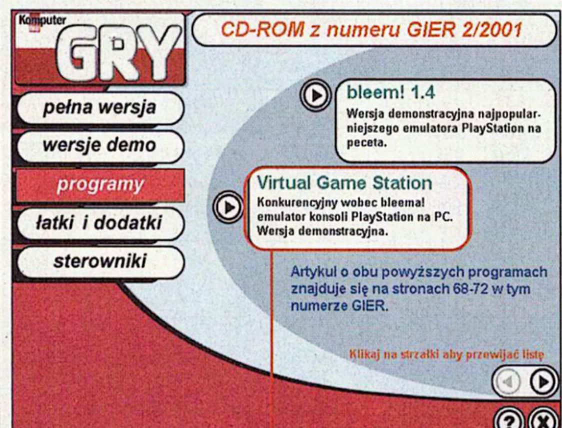
9 Jeśli mamy problemy z grafiką, w ustawieniach zmieniamy tryb wyświetlania obrazu. Klikamy na Settings, a później na Graphics. Pojawia się menu ●.

Teraz wybieramy tryb wyświetlania. Klikamy najpierw na ●, a potem z rozwijanego menu ● wybieramy odpowiednią rozdzielczość.



10 Zanim zaczniemy grać, konfigurujemy sterowanie. Klikamy na Settings, a następnie na Controllers. Teraz klikamy na zakładkę Controller 1. Pojawia się lista przycisków ●. Z rozwijanego menu ● wybieramy, jakie urządzenie (na przykład klawiatura lub dżojstik) będzie obsługiwało dany przycisk. W okienkach ● określamy klawisz lub przycisk odpowiadający funkcji dżojpada PlayStation. Wybór zatwierdzamy, klikając na przycisk OK.

Instalujemy i uruchamiamy wersję demo programu Virtual Game Station z płyty GIER



1 Wkładamy płytę CD z tego numeru **GIER** do napędu CD-ROM.

2 Pojawia się główne menu płyty. Klikamy na programy.

3 Klikamy na ●. Uruchamia się program instalujący demo Virtual Game Station na naszym komputerze.

4 Pojawia się okno instalacji. Klikamy na Next >, później na Tak i ponownie na Next >. Po chwili instalacja zostaje zakończona.

5 Klikamy na Finish, po czym zgadzamy się na ponowne uruchomienie naszego komputera.

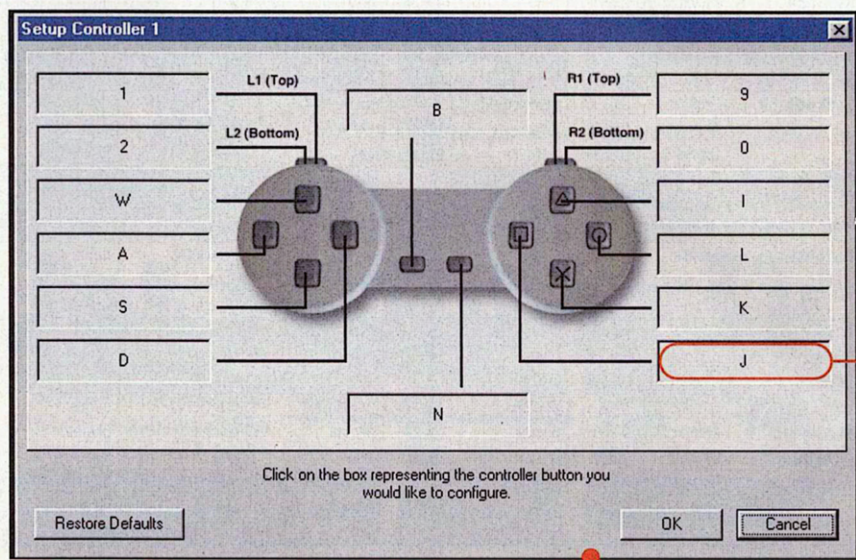
6 Po ponownym uruchomieniu komputera klikamy na Start, następnie na Programy, a później na Connectix Virtual Game Station. Wybieramy Virtual Game Station Demo.

7 Na następnym ekranie klikamy na Buy Later.

8 Gdy na ekranie pojawia się komunikat ●, wkładamy do napędu płytę z grą na PlayStation.

Po włożeniu płyty gra uruchamia się automatycznie.





9 Naciśnięcie klawisza Esc w dowolnym momencie zatrzymuje grę.

10 Jeżeli chcemy zmienić ustawienia programu Virtual Game Station, klikamy na Edit, a później na Preferences...

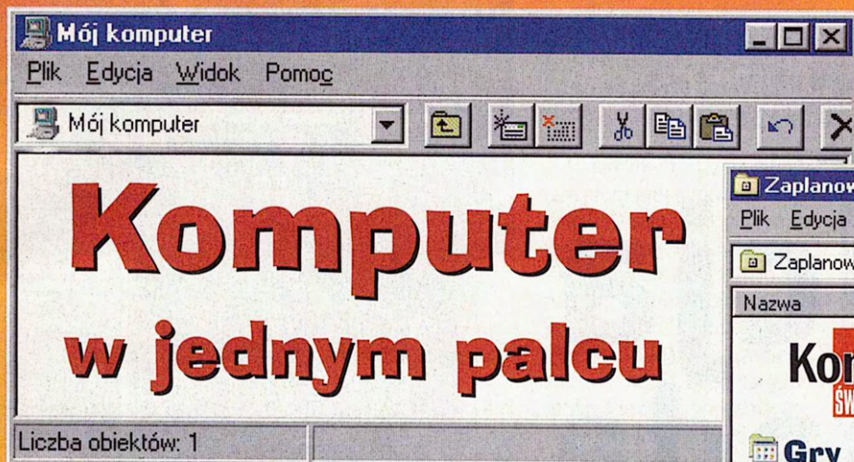
11 Aby zmienić ustawienia sterowania, klikamy na Setup Controller... Na ekranie pojawia się wizerunek dżojpada do konsoli ●.

12 Aby zmienić ustawienia przycisków, najpierw klikamy na białe pole obok przycisku ●, a następnie naciskamy klawisz, który ma wykonywać funkcję tego przycisku.

13 Zatwierdzamy wybór, klikając na przycisk OK.

14 Jeżeli wstawki filmowe podczas gry wczytują się za długo, wyłączamy wyświetlanie filmów wysokiej jakości. W tym celu klikamy na Edit, a później na Preferences... Potem klikamy na zaznaczony kwadrat i usuwamy zaznaczenie ●. Filmy wyglądają teraz gorzej, ale czas ładowania się skraca.

Start Mój komputer Zaplanowane zadania







Komputer ŚWIAT Prostsze niż myślisz

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy w niej też Wasze wątpliwości. Ponieważ przysyłacie do **GIER** bardzo wiele ciekawych listów, w tym numerze powiększamy kącik odpowiedzi

Redakcja odpowiada



Gorzki smak nowości

Nie każdy z nas może sobie pozwolić na grę wymagającą Pentium II 300 MHz. Moglibyście więc dawać mniej wymagające wersje demonstracyjne.

Bogumił Laska

Nasze gry w pełnych wersjach mają niskie wymagania sprzętowe – żadna z nich nie potrzebuje więcej niż Pentium 133. Jednak wersje demonstracyjne są po to, abyśmy mogli samemu zobaczyć, jak wyglądają najnowsze gry. A te najczęściej wymagają niestety supersprzętu.

Mario na PC?

Dajcie na płycie w następnym wydaniu pełną wersję zręcznościówki Mario. Uruchamia się w ciągu dwóch sekund, nie ma tam skomplikowanej klawiszologii i jest po prostu super!

Kubuś

To niestety niemożliwe. Gra, którą znasz jako Mario na PC, jest piracką przeróbką gry z GameBoya i starej konsoli Nintendo. Oficjalnie Mario występuje tylko w grach na konsole Nintendo. Nawet jeśli istnieje jakaś wersja na PC, jest ona nielegalna i nie wolno nam jej umieścić na płycie.

Hydraulik Mario stanowczo protestuje przeciwko kojarzeniu go z grami na pecety!

Wolniej na zakrętach

Gdy wrzuciłem waszą najnowszą płytkę do napędu, odkryłem coś dziwnego. Mimo że mój napęd CD-ROM ma szybkość 24x, wasz tester pokazywał, że ma on prędkość tylko 14x-15x.

Darth Fizyk

Nasz nowy program testujący bada CD-ROM, nie sugerując się żadnymi informacjami. Po prostu odczytuje z płyty CD kilka megabajtów danych i sprawdza, ile czasu to zajmuje. Niestety często zdarza się, że wyniki testu odbiegają rażąco od przechwałek producenta. Maksymalna szybkość Twojego napędu CD-ROM najprawdopodobniej rzeczywiście wynosi 24x. Jego parametry są i tak bardzo dobre – niejednokrotnie napędy reklamowane jako 48x osiągają średnią szybkość 5x!

Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	60 MHz	564 MHz
Ilość pamięci RAM	8 MB	63 MB
System operacyjny	Windows 95	Windows 98
Wersja DirectX	7.0	7.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	4x	8x
Miejsce na dysku	25 MB	C:\ 2040 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry

ZAMKNIJ

Wskazania programu testującego bywają przykrą niespodzianką

Z łatką czy bez?

Wiadomo, że gry są często wydawane w wielkim pośpiechu i z błędami. Dopiero po premierze ukazują się łatki naprawiające największe niedoróbki. Dlatego zawsze podawajcie numer wersji testowanej gry i jeżeli to możliwe, testujcie gry już po zastosowaniu łatek!

Amigant

Jeśli w testowanej grze występują błędy, które usuwa łatka, informujemy o tym. Zamieszczamy też łatki na płycie CD. Jednak zawsze testujemy taką wersję, jaka jest do kupienia w sklepach. Wielu Czytelników nie ma dostępu do internetu i są oni skazani na grę z błędami.

Muzyka w liczbach

Czy istnieje jakiś program do konwersji plików muzycznych w formacie WAV lub MP3 na format MIDI, który rozpoznaje użyte w nich instrumenty?

Jarek

Nie ma takiego programu i jeszcze długo nie będzie. Muzyka w formacie MIDI składa się z nut i oznaczeń instrumentów, które mają je zagrać. Natomiast pliki WAV i MP3 to po prostu dźwięk w postaci cyfrowej. Nawet człowiek nie zawsze potrafi rozpoznać, jaki słyszy instrument, trudno więc wymagać tego od peceta!

Błędy w Explorerze

Kiedy wchodzę na stronę z czatem, wszyscy moi rozmówcy znikają, ale Explorer się nie zamyka. Pojawia się za to ostrzeżenie o błędach. Co mam robić?

Michał

Niestety Internet Explorer często się zawiesza, zwłaszcza na stronach napisanych w języku Java, takich jak czat. Niektóre błędy zostały poprawione w wersji 5.5, którą znajdziesz na płycie pisma Komputer ŚWIAT – Twój Niezbędnik numer 3/00 (jest w kioskach).

Platformówki!

Czy gra Crash Bandicoot ukaże się na PC? A jeżeli nie, to jakie gry tego typu są na PC?

Gosia i Darek

Na PlayStation ukazały się trzy części tej gry. Niestety nie wyjdą one na peceta. Da się ją jednak uruchomić pod emulatorem. Więcej na ten temat na stronach 68–72. Na PC również ukazują się podobne gry. Warto wypróbować Raymana, Croca 2, Geksa 2 i Froggera 2, którego demo ukazało się na płycie **GIER** 1/2001.

Sieciowy telefon

Słyszałem, że da się telefonować przez internet. Jak to zrobić? Proszę o przykłady programów służących do tego celu!

Piotrek

Rozmowy przez internet od dawna elektryzują internautów. Bo kto nie chciałby za cenę połączenia lokalnego pogadać z całym światem! Najpewniejsze są urządzenia (niestety drogie), dzięki którym przesyłamy głos przez sieć komputerową. Do zastosowań domowych pozostają programy. Sprawdzaliśmy między innymi iPhone i NetMeeting. Niestety, żaden nie działał zadowalająco.



Przygody Raymana cieszą graczy zarówno na PlayStation, jak i na pecetach

ROWER, DESKA, ROLKI I INNE ATRAKCJE



W Tony Hawk's Pro Skater 2 wykonujemy akrobacje na deskorolce

Czy jest jakaś gra, w której jeździ się na rolkach lub rowerze?

Marzena

Jeśli chcesz spróbować rowerowych akrobacji, polecamy Dave Mirra Freestyle BMX. Wersja pecetowa jeszcze się nie ukazała w Polsce, ale gra jest dostępna na PlayStation, podobnie jakj Matt Hoffman's Pro BMX (od lutego). Na rolkach szalejemy w Jet Set Radio na Dreamcasta, występują też w ESPN Extreme Games na PlayStation. Jeździmy też na deskorolkach (Tony Hawk's Skateboarding i Tony Hawk's Pro Skater 2) oraz snowboardach (MTV Pure Ride na PlayStation). Jeśli nie masz nic przeciwko motocyklom, zagraj na pececie w Motocross Madness 1 lub 2, Castrol Honda Superbike 2001 albo Extreme Biker. Przegląd 24 gier o sportach ekstremalnych znajdziesz w numerze 1/2001 magazynu PLAY, który jest w kioskach jeszcze do 24 stycznia.



Na pomoc!



W Gorky'm 17 powodzenie misji zależy od naszej taktyki i celności naszych żołnierzy

Gorky 17

Gram w Gorky'ego 17. Fajna gra, nawet bardzo fajna. Niestety stanąłem na moście. Jak dojdę do potworów, to koniec – nie umiem ich pokonać. Może podalibyście jakieś kody?

Witek

Tajny kod do gry Gorky 17 znajdziesz na stronie 67. Ale użyj go tylko w ostateczności – tę grę naprawdę da się przejść bez sztuczek, korzystając ze wskazówek, które miesiąc temu zamieściliśmy w ściągawce.

Doszedłem już do połowy Gorky'ego i dalej nie wiem, dlaczego celownik raz jest pełny (okrągły), a raz nie, tylko jakiś taki wygryziony.

Darek Łowicki

Wygląd celownika zawiera bardzo ważną informację, o której niestety nie wspomnieliśmy w naszej ściągawce. Kiedy celownik jest pełnym okręgiem, strzał na pewno trafi w cel. Jednak gdy strzelamy zza węgła albo z dużej odległości, celownik jest tylko częścią okręgu. W ten sposób gra pokazuje nam, jakie mamy szanse na trafienie w cel: im celownik jest bliższy pełnego okręgu, tym są one większe.

Pinball i Windows Me

Mam system Windows Me. Gdy gram w 3D Ultra Pinball z numeru 9/2000 i włączam tablicę wyników, pokazuje mi się napis, żebym włożył płytę.

Grzegorz Jasnota

Wypróbowaliśmy 3D Ultra Pinball pod Windows 95, 98, a nawet pod NT i 2000 – działa bez problemów. Przed wysyłaniem płyty do tłoczni nie mieliśmy możliwości sprawdzenia gry pod Windows Me. Okazuje się, że po uruchomieniu jej pod tym systemem występuje opisany przez Ciebie błąd. Na szczęście nie przeszkadza on w samej rozgrywce.



Quake III Arena

Nie działa mi Quake III Arena. Mam komputer z procesorem AMD K6-2 450 MHz, 96 MB RAM i kartę graficzną Riva TNT2 M64 z 32 MB pamięci.

Marcin

Prawdopodobnie używasz Windows 95. Ta wersja systemu ma problemy z procesorami AMD 350 MHz i szybszymi. Szczegółowy opis problemu znajdziesz na stronie pomocy technicznej Microsoftu pod adresem: **http://support.microsoft. com/support/kb/articles/Q192/8/41. ASP**. Rozwiązaniem jest użycie łatki o nazwie **Amdk6upd.exe** dostępnej na stronie Microsoftu.

Aby zapewnić prawidłowe działanie karty graficznej, zainstaluj najnowsze sterowniki z pakietu Detonator zamieszczonego na płycie dołączonej do tego numeru **GIER**. Warto też użyć programu GL Setup ze strony **www.glsetup.com** – automatycznie instaluje on najnowsze sterowniki OpenGL. Ich obecności w systemie wymaga wiele gier, w tym właśnie Quake III Arena.



Jeśli Quake III nie działa, to znak, że nasz komputer pilnie potrzebuje regulacji

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:
redakcja Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
telefon (022) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
faks (022) 608 42 93
adres www: **http://gry.komputerswiat.pl**
adres e-mail: **gry@komputerswiat.pl**

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
CD ACTION	125 228 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT	120 006 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	112 150 [1]	↑
PLAY	84 700 [1]	– [2]
CLICK!	75 407 [1]	↓
NEO PLUS	31 482 [3]	↑
RESET i RESET CD	24 122 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GAMESTATION	– [4]	?
GRY KOMPUTEROWE	– [4]	?
IO	– [4]	?
SECRET SERVICE	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

1 – dane z czerwca 2000 potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; 2 – nowość na rynku; 3 – informacja od wydawcy (dotyczy czerwca 2000); 4 – wydawca nie udostępnia danych



Pisma o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku – przeczytaj u nas. GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby ułatwić Ci wybór, prezentujemy zawartość polskich magazynów o grach

Kiosk GIER



Numer: 2/2001
Płyta: brak
Cena: 3,85 zł

Temat tytułowy
test gry Final Fantasy IX
Testy gier
FIFA 2001, Ridge Racer V, Escape from Monkey Island, Mario Tennis, X-Men Mutant Academy, Pokémon Pinball
Inne
Superprezent: kartonowy plan lekcji



Numer: 2/2001
Płyta: brak
Cena: 3,80 zł

Temat tytułowy
Jak walczyć z wirusami
Tematy
supertest kart graficznych, Windows Media Player – poradnik, komputerowe prawo jazdy: czy to się opłaca?
Inne
test gier symulatorów kosmicznych



Numer: 1/2001
Płyta: brak
Cena: 6,42 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Shenmue
Recenzje
Blade, The Mummy, R2R Round 2, Fantavision, Time Splitters, Orphen, Ridge Racer V, RC Revenge Pro
Inne
opisy gier The Mummy, Blade, Ready to Rumble Boxing 2, druga część opisu Final Fantasy IX



Numer: 1/2001
Płyta: 3xCD
Cena: 19,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Tomb Raider V
Recenzje
Animorphs, Championship Manager 00/01, Infestation, Longest Journey, Recon, Różowa Pantera, Soldier, Squad Leader, 4x4 Evolution
Inne
Koziołek wynalazca, Seria edukacyjna, Język polski: Wiem wszystko, Windows i internet



Numer: 1/2001
Cena bez CD: 5,50 zł
Cena z 2xCD: 13,95 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Colin McRae Rally 2.0
Recenzje
No One Lives Forever, Hitman: Codename 47, Outforce, Delta Force: Land Warrior
Inne
Czy warto polonizować gry? Zapowiedzi: Gangsters 2, Stronghold, Black & White



Numer: 1/2001
Cena bez CD: 3,50 zł
Cena z CD: 9,90 zł

Temat tytułowy
grautomaty
Recenzje
Tomb Raider V, Starship Troopers, Call to Power II, Championship Manager 2000/2001
Inne
Zwykły dzień w redakcji, Cyberland game league, Roluj koustera, Przypadki rycerza, Słynne oblężenia



Numer: 1/2001
Cena bez CD: 7,90 zł
Cena z 1xCD: 13,99 zł

Temat tytułowy
Inwazja myszy
Recenzje
102 Dalmarians: Puppies to the Rescue, Airfix Dogfighter, Cultures, Bugdom, Code Blue, Sheep, Klingon Academy, MechWarrior 4: Vengeance
Inne
Szczęśliwa Cyfrolandia, Cybernet, Serwisy growe, Podniebni myśliwi, Czerwona planeta



Numer: 1/2001
Płyta: 2xCD
Cena: 16,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Sacrifice
Recenzje
MechWarrior 4: Vengeance, Gunman Chronicles, Escape from Monkey Island
Inne
XXI hitów na rok 2001, Przyszłość gier komputerowych, Komputer roku 2001

Porównanie ocen

GRY oceniają rzetelnie, nie stosują taryfy ulgowej. Nasze testy są wnikliwe, drobiazgowe i konkretne. Na tej stronie porównujemy werdykty GIER z ocenami innych pism

W naszym zestawieniu znalazły się wszystkie wydane w tym roku numery czasopism, od styczniowego do listopadowego. Przy każdej grze podajemy jej ocenę oraz platformę sprzętową, której ta ocena dotyczy.

Różne pisma stosują różne skale ocen. Oprócz znanej z GIER skali szkolnej spotykamy procentową, dziesiętną i pięciopunktową. Dla uproszczenia wszystkie oceny w poniższym zestawieniu zostały przeliczone według skali stosowanej w naszym piśmie. Na tej podstawie oznaczyliśmy je odpowiednim kolorem.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	**dostateczna** od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	**mierna** od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	**niedostateczna** poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA O GRACH

Tytuł gry	Typ gry	Komputer Świat GRY	Komputer Świat	Play	CD Action	Click!	Gry Komputerowe	Neo Plus	Secret Service	PlayStation Magazyn	PSX Extreme	Reset	Świat Gier Komputerowych
4x4 Evolution	wyścigowa					PC: 5/6	PC: 79%	DC: 7/10	PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 8/10[1]
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	zręcznościowa				PC: 3+/10	PC: 3+/6			PC: 5/10		PSX: 3/10		PC: 2/10[1]
Baldur's Gate II (PL)	fabularna	PC: 5,15			PC: 9/10	PC: 6-/6	PC: 91%		PC: 9/10			PC: 9/10	PC: 9/10[1]
Blair Witch część II (PL)	zręcznościowa	PC: 4,83			PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 90%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 8/10[1]
Close Combat V	strategiczna				PC: 7+/10		PC: 87%		PC: 6/10				PC: 8/10[1]
Combat Flight Simulator II	symulacyjna					PC: 5/6	PC: 71%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 7/10[1]
Command & Conquer: Red Alert 2	strategiczna	PC: 4,52		PC: 7,9/10	PC: 9+/10	PC: 5/6	PC: 93%		PC: 8/10			PC: 9/10	PC: 9/10[1]
Crimson Skies	zręcznościowa	PC: 4,74			PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 85%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 8/10[1]
Cue Club (PL)	sportowa				PC: 8/10	PC: 5-/6	PC: 50%		PC: 6/10			PC: 4,5/10	PC: 6/10[1]
Donkey Kong Country	zręcznościowa			GBC:9,4/10				GBC: 9/10					
Driver 2	zręcznościowa			PSX:6,9/10		PSX: 4/6				PSX:10/10	PSX: 7/10		
Earthworm Jim 3D (PL)	zręcznościowa	PC: 4,04				PC: 4+/6	PC: 68%		PC: 3/10			PC: 4/10	
Escape from Monkey Island	przygodowa			PC: 9,5/10		PC: 5+/6							
F1 2000	wyścigowa	PC: 4,75	PC: 4,48	PSX:8,9/10	PC: 8/10	PC: 3/6		PSX: 5/10	PC: 7/10	PSX: 8/10	PSX: 8/10	PC: 8,5/10	PC: 4/5
FIFA 2001	sportowa	PC: 5,01		PC: 6,0/10		PC: 5/6	PC: 90%	PSX: 3/10	PC: 8/10		PSX: 7/10	PC: 8/10	
Final Fantasy IX	fabularna			PSX:8,6/10		PSX: 6/6		PSX: 8/10			PSX: 9/10		
Grand Prix 3 (PL)	wyścigowa	PC: 5,10	PC: 5,35	PC: 9,2/10	PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 92%		PC: 6/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Gunship!	symulacyjna	PC: 4,70	PC: 4,63		PC: 9/10	PC: 2/6	PC: 85%		PC: 5/10			PC: 6/10	PC: 3/5
H. of M&M III: Armageddon's Blade (PL)	strategiczna					PC: 5-/6	PC: 89%						
Hogs of War	zręcznościowa			PSX:7,0/10		PSX: 5/6		PSX: 7/10	PC: 6/10		PSX: 7/10		
Jeremy McGrath Supercross 2000	wyścigowa							PSX: 4/10		PSX: 4/10	PSX: 4/10		
Konung: Legenda Północy (PL)	fabularna						PC: 65%		PC: 7/10			PC: 4/10	PC: 6/10[1]
Larry 7: Miłość na fali (PL)	przygodowa				PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 86%		PC: 8/10				PC: 7/10[1]
MDK 2 (PL)	zręcznościowa	PC: 5,05		PC: 9/10	PC: 7/10	PC: 5/6	PC: 88%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 3/5
Metal Gear Solid	zręcznościowa			GBC: 9,2/10	PC: 8+/10	PC: 5-/6	PC: 80%		PC: 9/10			PC: 9/10	PC: 8/10[1]
Midnight Racing (PL)	wyścigowa					PC: 2/6	PC: 45%		PC: 6/10			PC: 3/10	
Midtown Madness 2	wyścigowa	PC: 4,19			PC: 7/10	PC: 4-/6	PC: 75%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 8/10[1]
Moto Racer World Tour	wyścigowa					PSX: 4/6		PSX: 7/10		PSX: 7/10	PSX: 8/10		
NHL 2001	sportowa	PC: 4,99			PC: 9+/10	PC: 6-/6	PC: 90%	PSX: 8/10	PC: 8/10		PS2: 7/10	PC: 6,5/10	PC: 9/10[1]
Panzer General III	strategiczna					PC: 5-/6	PC: 84%		PC: 8/10			PC: 7/10	PC: 7/10[1]
Pokémon Pinball	zręcznościowa			GBC:8,0/10		GBC: 4+/6		GBC: 7/10					
Rayman 2	zręcznościowa		PC: 4,48	PSX:8,9/10			PC: 82%	PSX: 7/10		PSX: 8/10		PSX: 9/10	PC: 5/5
RC Revenge	wyścigowa			PSX:7,0/10				PSX: 6/10			PSX: 6/10		
Reach for the Stars	strategiczna				PC: 7/10	PC: 4+/6	PC: 71%					PC: 7/10	PC: 5/10[1]
Rune	zręcznościowa				PC: 9+/10	PC: 5-/6	PC: 89%		PC: 8/10			PC: 7/10	PC: 8/10[1]
Sacrifice	strategiczna				PC: 9+/10	PC: 5-/6			PC: 9/10			PC: 9/10	
Sanity: Aiken's Artifact	zręcznościowa				PC: 7/10		PC: 69%					PC: 8/10	
Star Trek Voyager: Elite Force	zręcznościowa	PC: 4,79			PC: 7/10	PC: 6-/6	PC: 90%		PC: 8/10			PC: 8/10	
The FA Prem. L. F. Manager 2001	sportowa				PC: 8/10	PC: 4-/6			PC: 7/10		PSX: 7/10	PC: 7,5/10	PC: 6/10[1]
The FA Premier League Stars 2001	sportowa	PC: 3,62			PC: 9/10	PC: 4+/6	PC: 65%				PSX: 3/10	PC: 5,5/10	PC: 5/10[1]
The Longest Journey (PL)	przygodowa				PC: 10/10	PC: 4+/6	PC: 85%		PC: 8/10			PC: 9,5/10	PC: 4/5
The Moon Project (PL)	strategiczna	PC: 5,25				PC: 4-/6	PC: 90%						PC: 8/10[1]
The Sims – Światowe życie (PL)	strategiczna					PC: 5/6	PC: 85%		PC: 7/10			PC: 9/10	PC: 7/10[1]
Tomb Raider Chronicles	zręcznościowa	PC: 3,78				PC: 5+/6		PSX: 7/10			PSX: 7/10		
Wacky Racers	wyścigowa			DC: 8,6/10		PSX: 4-/6		GBC: 7/10	PC: 5/10		PSX: 3/10		
Wizards & Warriors	fabularna				PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 75%		PC: 8,5/10			PC: 8/10	PC: 7/10[1]
X-Men Mutant Academy	zręcznościowa			PSX:7,0/10		PSX: 4-/6		PSX: 7/10					
Zeus: Pan Olimpu (PL)	strategiczna	PC: 5,31				PC: 5/6			PC: 7/10				

PC – komputer osobisty, tak zwany pecet; **PSX** – konsola Sony PlayStation; **DC** – konsola Sega Dreamcast
GBC – kieszonkowa konsola GameBoy Color

[1] Od numeru 11/2000 Świat Gier Komputerowych wprowadził 10-punktową skalę ocen

Najniższe ceny w kraju

fot. M. Nelken

Przewodnik po korzystnych ofertach

Jeżeli zamierzamy kupić w najbliższym sklepie wymarzoną grę, sprawdźmy najpierw inne oferty. Coraz więcej firm walczy o klienta i sprzedaje gry taniej niż wynosi cena zalecana przez wydawców. Warto popierać te inicjatywy i właśnie w takich sklepach dokonywać zakupów.

Zestawienie najniższych cen gier powstaje w efekcie analizy ofert firm komputerowych nadsyłanych do redakcji oraz ogłoszeń publikowanych w internecie, polskich gazetach i czasopismach.

Zestawienie nie jest oficjalnym cennikiem. **GRY** nie są w stanie weryfikować wszystkich poniższych ofert. Publikując je, chcemy dać Czytelnikom orientację w rynku. A także pokazać, że choć gry są w Polsce drogie, to zawsze można znaleźć ciekawe oferty i zaoszczędzić – czasami niemało.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie ciekawych ofert do tej rubryki faksem na numer (022) 6084293 lub pocztą elektroniczną pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejsowość	Telefon	Witryna internetowa
Platforma PC						
007 No One Lives Forever	●	125	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Age of Empires II: Age of Kings	↓	149	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Age of Empires II: Conquerors	↑	149	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Age of Wonders (PL)	↓	69	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Agharta (PL)	↑	34,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Alien vs Predator Gold Edition	↑	105	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	↑	65	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Baldur's Gate: złota edycja (PL)	↓	95	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Baldur's Gate II (PL)	↑	139	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Blair Witch cz. 1: Rustin Parr (PL)	↑	89	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Championship Manager 00/01	●	119	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	●	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
C&C: Red Alert 2	↓	118	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Crime Cities (PL)	↑	86	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Crimson Skies	●	159	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Cue Club (PL)	↑	59	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Dark Reign II	↑	159	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Deus Ex	↑	125	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Diablo II (PL)	↑	138	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Diablo II (PL) edycja kolekcjonerska	●	149	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Earthworm Jim 3D (PL)	↑	65	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
F1 2000	→	75	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Faraon (PL)	↓	115	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
FIFA 2001	↑	118	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Final Fantasy VIII	→	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Freespace 2 (PL)	↑	69	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Frogger	↓	39	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Gangsters	→	79	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Gorky 17 (PL)	↓	29	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Grand Prix 3 (PL)	↑	89	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Ground Control	↑	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Gunman Chronicles	●	125	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Gunship!	↑	89	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Heavy Metal F.A.K.K.^{2}	→	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
HoMM III: Armageddon`s Blade (PL)	●	48	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Hidden & Dangerous	↑	89	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Hitman – Codename 47	●	129	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Homeworld	↓	140	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Homeworld: Cataclysm	↓	89	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Icewind Dale (PL)	↓	89	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
I'm Going In	●	125	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Imperium Galactica II	↑	109	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Invictus: W cieniu Olimpu (PL)	↓	70	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Jagged Alliance 2 (PL)	↑	39	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Jetfighter 4	●	139	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Kangurek Kao (PL)	●	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Kapitan Pazur (PL)	●	55	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Kryształowy Klucz (PL)	●	75	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Larry 5 (PL)	●	19	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Larry 7 (PL)	↑	64	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Majesty (PL)	↑	70	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
MDK 2 (PL)	↑	75	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Metal Fatigue	↑	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Metal Gear Solid	●	159	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
Midtown Madness 2	●	154,90	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
NBA Live! 2001	●	119	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Need for Speed: Porsche 2000	→	99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
NHL 2001	→	104	Artem	Wolomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
Odyseja (PL)	●	75	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Ogniem i mieczem (PL)	●	79,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Outforce (PL)	●	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Panzer General III	●	89	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Planescape: Torment (PL)	↓	95	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Pompei (PL)	↑	74,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Quake III: Arena	↓	95	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Resident Evil 3: Nemesis	↑	125,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
RollerCoaster Tycoon	●	95	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Sanity: Aiken's Artifact	●	115	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Shogun: Total War (PL)	→	99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Sports Car GT	●	49	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Submarine Titans (PL)	↑	92	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Sudden Strike (PL)	↑	99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com.pl
Superbike 2001	●	119	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
SWAT 3D	●	89,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Sydney 2000	↑	120	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
The F.A.P.L. Football Manager 2001	●	104	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
The F.A. Premier League Stars 2001	↓	104	Artem	Wołomin	(022) 7762525	www.taniegry.com
The Longest Journey (PL)	●	84,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
The Moon Project (PL) płyta	●	18,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
The Moon Project (PL) pudełko	●	59	Wirtualny Sklep Internetowy	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.pl
The Sims (PL)	↑	105	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Thief II: The Metal Age	↓	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Timeline	●	125	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tomb Raider Chronicles	●	125	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Ultima IX: Ascension	↑	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Wehikuł czasu (PL)	↓	70	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Zeus: Pan Olimpu (PL)	●	114,90	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które towary staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają koszty wysyłki

[1] Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie, tel. (034) 3670100, Gdańsku, tel. (058) 5215100, Łodzi, tel. (042) 6773100, Poznaniu, tel. (061) 8744800, Warszawie, tel. (022) 7711100 i Zabrzu, tel. (032) 3737100

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY DYSTRYBUTORÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Cryo, Hasbro, Infogrames, Interplay
CODA	01-958 Warszawa, Jowisza 8	(022) 8647824	(022) 8647825	www.coda.com.pl	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group	02-916 Warszawa, Okrężna 3	(022) 6422766	(022) 6422769	www.imgroup.com.pl	3DO, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Titus, własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chochołowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, UBI Soft
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Sony Polska	00-869 Warszawa, Jana Pawła II 29	(022) 6538333	(022) 6538300	www.sony.com.pl	konsola PlayStation i gry na nią
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Rage Software oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

Najlepsze na rynku

W tej rubryce przedstawiamy najlepsze produkty przetestowane przez GRY w ostatnim roku. Nasze zestawienie uwzględnia obniżki, którym często ulegają ceny gier i akcesoriów

fot. Propress

DLA AMBITNYCH

miejsce	produkt	ocena jakości	cena	numer GIER
najlepsza konsola	PlayStation	4,50 bardzo dobra	659 zł[1]	3-4/2000
najlepszy emulator PlayStation	Virtual Game Station	3,83 dobra	270 zł	2/2001
najlepszy sklep wysyłkowy	Timsoft	5,54 celująca		9/2000

[1]dotyczy konsoli PS one

KATEGORIA: AKCJA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Thief II: The Metal Age	5,42 bardzo dobra	139 zł	3-4/2000
2	MDK 2	5,25 bardzo dobra	79 zł	7-8/2000
3	Freespace 2	5,08 bardzo dobra	79 zł	3-4/2000
4	FIFA 2001	5,01 bardzo dobra	139 zł	2/2001
5	NHL 2001	4,99 bardzo dobra	119 zł	1/2001

KATEGORIA: PRZYGODA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Planescape: Torment	5,55 celująca	99 zł	1-2/2000
2	Baldur's Gate II	5,15 bardzo dobra	159 zł	2/2001
3	Hokus Pokus Różowa Pantera	5,00 bardzo dobra	69 zł	1-2/2000
4	Pompei	4,68 bardzo dobra	79 zł	7-8/2000
5	Icewind Dale	4,60 bardzo dobra	99 zł	9/2000

KATEGORIA: STRATEGIA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Zeus	5,31 bardzo dobra	129 zł	2/2001
2	Ground Control	5,14 bardzo dobra	159 zł	7-8/2000
3	Shogun: Total War	5,13 bardzo dobra	119 zł	7-8/2000
4	Faraon	5,10 bardzo dobra	129 zł[2]	1-2/2000
5	The Moon Project	5,05 bardzo dobra	19 zł	2/2001

[2]cena zestawu: Faraon + Kleopatra + Encyklopedia starożytnego Egiptu

KATEGORIA: SYMULACJA

miejsce	tytuł gry	ocena jakości	cena	numer GIER
1	Grand Prix 3	5,12 bardzo dobra	99 zł	9/2000
2	StarLancer	4,88 bardzo dobra	159 zł	1/2001
3	F1 2000	4,75 bardzo dobra	79 zł	5-6/2000
4	Crimson Skies	4,74 bardzo dobra	173 zł	2/2001
5	Gunship!	4,70 bardzo dobra	99 zł	7-8/2000

Akcelerator 3D
Montowana w komputerze karta rozszerzeń zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego (3D to skrót od angielskiego 3-Dimensional – trójwymiarowy). Gdy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor komputera, co spowalnia animacje i pogarsza jakość grafiki.

DirectX
Pakiet sterowników, których obecność w systemie jest wymagana niemal przez każdą grę. DirectX zapewnia grom napisanym dla Windows 95, 98 i Me współdziałanie ze sprzętem, takim jak karta graficzna, akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Aktualna wersja DirectX znajduje się na płycie GIER.

Dżojpad
Urządzenie sterujące używane głównie w grach konsolowych. Dżojpad trzymamy w powietrzu w obu dłoniach.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek, który użytkownik odchyla, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

E-mail
Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników sieci komputerowej, głównie internetu. Tak samo nazywa się także pojedynczy list elektroniczny.

Gra fabularna
Gra, w której najważniejsza jest fabuła. Bohater i jego przyjaciele (drużyna) wykonują kolejne zadania, rozwijają się i poznają świat gry.

Gra przygodowa
Gra, w której gracz rozwiązuje zagadki, prowadzi dialogi, znajduje przedmioty i używa ich. Odkrywa fragmenty intrygi, które w końcu tworzą spójną historię.


Rozmawiamy z postaciami, aby zdobyć informacje

Instalacja
Proces kopiowania programów na dysk twardy, a następnie ich konfigurowania. Każdą grę przed uruchomieniem trzeba zainstalować.

Internet
Sieć komputerowa o zasięgu światowym, a raczej kilkanaście tysięcy połączonych sieci. Dzięki niej można przesyłać e-maile, ściągać pliki, przeglądać strony WWW i grać z innymi ludźmi.

Karta dźwiękowa
Rozszerzenie komputera służące do odtwarzania muzyki, dźwięków i mowy. Do karty dźwiękowej podłączamy głośniki lub wieżę i mikrofon.

Karta graficzna
Element komputera odpowiadający za tworzenie obrazu na monitorze. Najnowsze karty graficzne wyposażone są w akcelerator 3D.

Konfiguracja
Lista elementów użytych do budowy komputera.

Konsola
Podłączane do telewizora urządzenie służące wyłącznie do grania lub słuchania muzyki.

Modem

Modem umożliwia połączenie dwóch komputerów przez linię telefoniczną. Prędkość transmisji modemu określana jest w bitach na sekundę (po angielsku bits per second, w skrócie bps).

Napęd CD-ROM
Dzięki niemu komputer odczytuje płyty kompaktowe z programami i muzyką.

Pamięć RAM

Układy elektroniczne tworzące pamięć komputera. Konieczne do jego działania – wykonywane są w nich wszystkie operacje. Zawartość pamięci RAM znika po wyłączeniu zasilania.

Piksel
Najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony na ekranie. Piksele to małe kawadraty, które tworzą obraz. Skrót od angielskiego Picture Element – element obrazu.

Płyta główna
Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: twarde dyski, napędy dyskietek, procesor, pamięć i karty.

Procesor

Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Program gry
Szereg instrukcji dla procesora, zwany też kodem lub silnikiem (po angielsku engine). Decydują one o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Niestarannie napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

Rozdzielczość
Liczba pikseli tworzących obraz na monitorze. Określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 640x480 oznacza 640 pikseli w poziomie i 480 w pionie.

Serwer internetowy
Komputer podłączony do internetu, zwykle włączony przez całą dobę, udostępniający użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

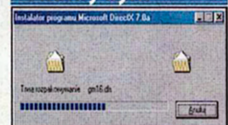
Sieć komputerowa
Co najmniej dwa połączone komputery. Sieć umożliwia komunikację między nimi, na przykład wymianę plików.

Sterowniki
Małe programy koordynujące współpracę systemu operacyjnego z różnymi urządzeniami, na przykład kartą graficzną. Gdy gry zawieszają się na naszym pecencie, warto zainstalować nowsze sterowniki karty graficznej i dźwiękowej.

Strategia turowa
Gra strategiczna, w której, tak jak w warcabach czy w szachach, ruchy wykonujemy na zmianę. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek po polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

Symulator
Gra, w której najważniejsze jest wierne odtworzenie obsługi i zachowania jakiejś maszyny. Dzięki symulatorom pilotujemy samoloty, jeździmy samochodami albo odpalamy torpedy z pokładu atomowej łodzi podwodnej.

System operacyjny
Program zarządzający, po włączeniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje polecenia od użytkownika, wykonuje inne programy i nadzoruje ich działanie. Najpopularniejsze są systemy operacyjne Windows.

Twardy dysk

Pamięć trwała komputera. Wszystkie dane i programy zostają na nim zapisane i zachowane, także po wyłączeniu zasilania.

Wersja alfa i beta
Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów. Beta to wersja robocza, testowana przed wprowadzeniem gry do sklepów.

Wersja demo
Okrojona wersja programu wydana w celach promocyjnych. Niekiedy ma błędy i różni się od wersji ostatecznej.

Zawieszenie się
Stan, w którym komputer przestaje reagować na polecenia użytkownika. Zwykle jego przyczyną nie są działania użytkownika, ale błędy w programie lub systemie operacyjnym.

Leksykon GIER
Przydatne wyrażenia od A do Z

A B C D **E** F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

Emulatory

Emulator to program komputerowy, który pozwala nam uruchamiać gry przeznaczone na inne platformy sprzętowe. Zasada jego działania jest prosta: naśladuje on (czyli emuluje) wszystkie funkcje systemu, na którym została napisana gra.


SMYGB to emulator GameBoya. Dzięki niemu pokémony goszczą na pecencie

Jest wiele emulatorów konsol, starszych komputerów i automatów z salonów gier. Aby grać, potrzebujemy oczywiście gry zapisanej w formie, którą odczyta emulator. W wypadku starych systemów taka wersja nazywa się ROM, bo gry wydawane były na nie w postaci kartridży czyli układów pamięci stałej (tylko do odczytu, po angielsku Read Only Memory – ROM).

Bogatym źródłem ROM-ów jest internet. Gdy wpisujemy w wyszukiwarce słowo **emulator**, dostajemy setki adresów stron zawierających różne emulatory wraz z grami.

Korzystanie z ROM-ów ze starymi grami jest często nielegalne, bo wiele firm nie pozwala na umieszczanie ich w internecie. Jeśli mamy oryginał danej gry, na emulatorze gramy bez obaw – także w wersję na ROM-ie.

Na razie nie ma programów emulujących najnowsze konsole: Dreamcasta i PS2. Emulator to program, dzięki któremu poznajemy stare gry.

W następnym numerze: **Force Feedback (efekt wstrząsów)**

Zamów roczną prenumeratę

a w prezencie dostaniesz:

ten segregator na 12 płyt CD



i 15 procent rabatu

Wystarczy tylko:

1. wyciąć i wypełnić zamieszczony obok formularz
2. uiścić opłatę na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **22,50 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **45,00 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **76,40 złotych**

Termin realizacji zamówienia to maksymalnie cztery tygodnie od otrzymania wpłaty. Prenumerata realizowana jest na terenie całego kraju. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. Koszty przesyłki ponosi wydawca.
Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania zamówienia. Zamówienie można odwołać pisemnie bez podania przyczyny w terminie 14 dni po otrzymaniu pierwszego numeru. Zwracamy wpłaconą kwotę w całości (po odesłaniu segregatora).
Segregator można kupić oddzielnie za 15 złotych, nie zamawiając prenumeraty.

We wszystkich sprawach dotyczących prenumeraty i reklamacji prosimy kontaktować się z Działem Prenumeraty telefonicznie (w godz. 9-16), telefon (022) 608 40 02, 608 42 06, telefon /faks (022) 608 40 07 lub listownie pod adresem: 02-303 Warszawa 79, skrytka pocztowa nr 229. E-mail: prenumerata@axelspringer.com.pl



Odcinek dla wpłacającego
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel
Podpis
Pobrano opłatę
zł

Odcinek dla posiadacza rachunku
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel
Podpis
Pobrano opłatę
zł

Odcinek dla banku
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel
Podpis
Pobrano opłatę
zł

Odcinek dla poczty
zł gr
słownie:
WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy
ulica:
miasto: kod:
NIP
AS AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park
Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURR02-47
Stempel
Podpis
Pobrano opłatę
zł

W NASTĘPNYM NUMERZE

Komputer ŚWIAT GRY — pismo + płyta CD z pełną wersją gry po polsku 7,50 — cena zawiera 7% VAT

TESTY GIER



Colin McRae Rally 2.0

Wyprowadzamy samochód na prostą i wciskamy gaz do deski! Do zwycięstwa w rajdzie prowadzi nas nie lada pilot – sam Krzysztof Hołowczyc!



Żona bohatera, Elaine, jest jak zwykle bojowa

Escape from Monkey Island

Oto kolejna odsłona przygód fajtłapowatego pirata Guybrusha Threepwooda. Czy jest równie dobra jak poprzednie? **GRY** dokładnie to sprawdziły.

ŚCIĄGAWKI

FIFA 2001

Finał mistrzostw świata: Polska – Brazylia. Biało-czerwoni wygrywają 7:0. Czy to możliwe?! Z poradnikiem **GIER** – tak!





Tomb Raider Chronicles

Dzięki radom **GIER** piękna Lara Croft wydziera jaskiniom, lochom i ruinom zapomniane skarby i tajemnice.

The Moon Projekt

Ze ściągawką **GIER** w ręku nie tylko zwyciężamy w konflikcie, ale także nie błądzimy na ciemnej stronie Księżyca.



Szukaj w kioskach już 14 lutego

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer ŚWIAT GRY

Szefowie zespołu redakcyjnego: Marcin Przasnyski, Aleksy Uchański
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktor graficzny: Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Jacek L. Komuda
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor płyty CD: Romuald Wawrzyniak
Zespół: Andrzej Balcerzak, Adam Lomnic, Anna Maria Gidyńska, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Rafał Skrzypek, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński

Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181
(Ochota Office Park)
Telefon: (022) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
Faks: (022) 608 42 93
Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki, tel. (022) 608 42 06
Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres w internecie (WWW):
http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny numer faksu lub e-mail

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy



Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18
Dział Promocji:
Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski, tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: Donnelley Polish American Printing Company, Kraków, tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.polskaprasa.com**

Potwierdzenie dla wpłacającego

Odcinek dla posiadacza rachunku

PRENUMERATA KRAJOWA

	cena	liczba egz.	razem
roczna (segregator gratis)	– 76,40 zł x		=
półroczna	– 45,00 zł x		=
kwartalna	– 22,50 zł x		=
od numeru			

ZAMAWIAM SEGREGATOR

cena	liczba egz.	razem
– 15 zł x		=

Całkowita wpłata

☐ Proszę o fakturę VAT, nasz NIP
(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

pieczątka i podpis

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych

Odcinek dla banku

PRENUMERATA KRAJOWA

	cena	liczba egz.	razem
roczna (segregator gratis)	– 76,40 zł x		=
półroczna	– 45,00 zł x		=
kwartalna	– 22,50 zł x		=
od numeru			

ZAMAWIAM SEGREGATOR

cena	liczba egz.	razem
– 15 zł x		=

Całkowita wpłata

☐ Proszę o fakturę VAT, nasz NIP
(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

pieczątka i podpis

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych

Odcinek dla poczty

GAME BOY COLOR



Nintendo

POKÉMON







Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY

POKÉMON

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja

Co !? Masz Game Boya i grę Pokemon , ale nie masz jeszcze „Oficjalnego przewodnika do gier Pokemon" ? Tylko z „Oficjalnym przewodnikiem do gier Pokemon" zostaniesz najlepszym trenerem Pokemon , tylko w przewodniku znajdziesz wszystkie informacje oraz setki wskazówek do żółtej , niebieskiej i czerwonej edycji gry Pokemon . A jako dodatek 150 naklejek !

Dalej więc ! Pędź do następnego kiosku , księgarni lub sklepu z grami Nintendo gdzie czeka na Ciebie nieodzowny „Oficjalny poradnik do gier Pokemon" w cenie 24,95 zł .

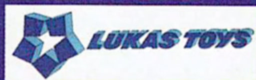
Ekskluzywny dodatek 150 naklejek do kolekcji

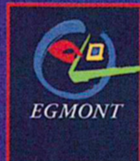
GAME BOY Nintendo

PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO ŻÓŁTEJ, CZERWONEJ I NIEBIESKIEJ EDYCJI POKÉMONÓW

Original Nintendo Seal of Quality

Dystrybutor:





www.nintendo.com www.stworki.com.pl

colin | mcrae | rally | 2.0™

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:
Krzysztof Hołowczyc



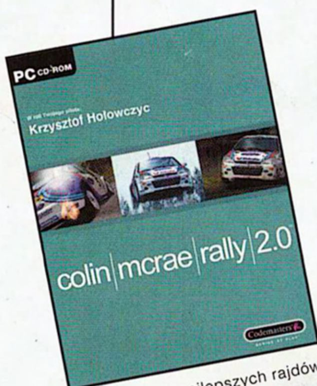
Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuj się jak zawodowiec wsłuchując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



Druga część najlepszych rajdów samochodowych na PC.

Największa dawka adrenaliny

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny:
INTERIA.PL
www.interia.pl

www.codemasters.com

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 90 18; Warszawa, ul. Poznańska 2, tel. (0-22) 654 22 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00